Videogiochi news

N° 43

MARZO 1987 L.3000 FRS 4.50

GRUPPO EDITORIALE JACKSON DIVISIONE PERIODICI

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES

PROVATO OUT RUN: L'"AUTO" DELL'ANNO

SELECT MUSIC BY STEERING

SPLASH WAVE

COURSE MAP

DRAGON'S LAIR II: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

LE OLIMPIADI BARBARICHE BLOOD'N GUTS

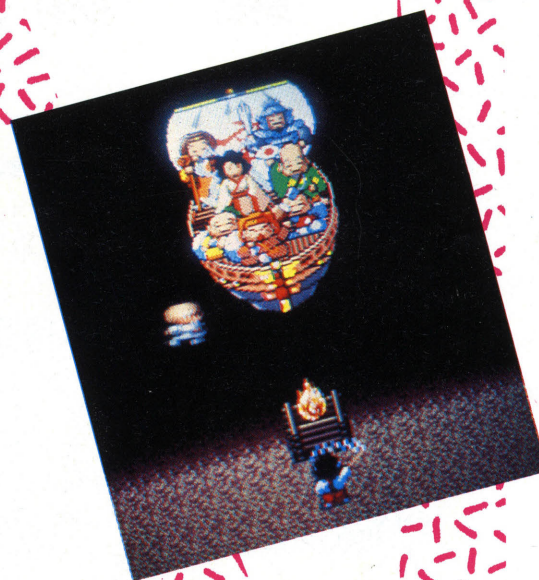
SPED. IN ABB. POST. GR. III/70%

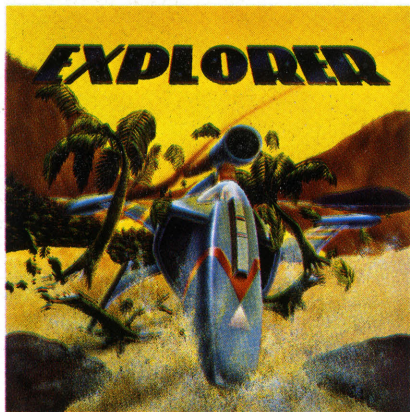
S O M M A R I O

EDITORIALE

Commodoriani, Spectrumisti e Atariani, questo numero vi appassionerà certamente, perchè i videogames che vi raccontiamo sono tutti di gran qualità, da Dragon's Lair II a Legions of Death, da Aliens a Impossiball. Il gioco di questo mese è Out run, uno dei maggiori successi degli ultimi tempi nei bar e nelle sale giochi.
Per il Videofumetto, il nostro Doctor Echo alle prese con un'ennesima avventura nel campo dei computer. Scriveteci le vostre impressioni a tal proposito, perchè il magico Elfo, autore delle storie, è curioso di sapere che cosa ne pensano i lettori.

Diego Biasi

tutto NEWS

EXPLORER BY ELECTRIC DREAMS

La vostra astronave è in panne: siete costretti ad atterrare su un misterioso pianeta, in mezzo ad una stranissima jungla, che pare lo ricopra tutto. Equipaggiati con un jet per volare e con un sistema di navigazione e uno

di armamento, non ci resta che partire in esplorazione alla ricerca di... una speranza.
Questa, a grandi linee, è la trama dell'ultimo videogioco annunciato dalla Electric Dreams, EXPLORER, che dovrebbe essere offerto nelle versioni per Spectrum, Commodore 64 e Amstrad.
Ma la parte più interessante di questo videogioco sembra essere la grafica, con ben 40 bilioni di locazioni!
Siamo quindi tutti ansiosi di verificare se sarà in grado di mantenere le promesse.

GLI ULTIMI COIN-OP DA FRANCOFORTE E DA LONDRA

Il mese di gennaio rappresenta normalmente un periodo di stasi per il mondo dei videogiochi, venendo subito dopo le feste natalizie, ma per quanto riguarda i coin-op presenta due appuntamenti che per gli operatori a livello europeo sono diventati ormai una tradizione.
Il primo è dal 19 al 22 gennaio e si svolge a Londra, mentre il secondo è a Francoforte dal 29 al 31 gennaio.
Quest'anno le novità presentate non erano molte e il videogioco protagonista era la "super-automobile" della Konami, la favolosa WEC LE MANS 24, di cui vi avevamo parlato in anteprima sul numero 40 di VG news, nel servizio sull'AMOA di Chicago dove era stato presentato il primo prototipi, e del quale possiamo finalmente pubblicare qualche immagine.
In Italia dovrebbe arrivare probabilmente verso il mese di maggio, almeno secondo alcune voci di solito ben informate.
Altro videogioco spettacolare è Darius della Taito, che si articola in 28 zone, ciascuna contrassegnata da una lettera dell'alfabeto, e che ci offre una grafica quasi tridimensionale, grazie anche ad un mobile dedicato, con uno schermo speciale, per cui difficilmente lo vedremo in Italia.
Tra gli altri c'era anche KIKI KAIKAI, importato subito nel nostro paese, tanto che ve lo presentiamo in anteprima già su questo numero di VG news; pure di GRYZOR della KONAMI è imminente lo sbarco nel nostro paese, per cui probabilmente ne parleremo più in dettaglio sul prossimo numero.
Per il momento vi anticipiamo solo che si tratta di un videogioco alla "RAMBO", con la solita (per la KONAMI) grafica favolosa, caratteristica comune anche a ROCK'N RAGE, originalissimo gioco della stessa casa, nel quale alcuni componenti di un noto complesso rock vengono rapiti da una misteriosa mano blu apparsa dal nulla, che li trasporta in un'altra dimensione nella quale per salvare la pelle devono prendere a "chitarrate" e "microfonate" tutto ciò che si muove e che cerca di eliminarli.

Vendo Atari 800 XL, registratore Atari 1010, 13 cassette giochi Decathlon , Base ball, Star fighter, Braccio di ferro ecc. + 3 libri Basic e invito a programmare 1. A L. 550.000 trattabili. Bernicchia Alessio - via dei Coribanti 20 - 00133 ROMA Tel. 06/6142080 dalle ore 15,30 alle 20,00

Vendo consolle Atari 2600 con 4 cartucce tra cui Ms. Pacman, joystic, cavi, alimentatore, il tutto a L. 170.000 trattabili. Claudio Cobianco - via Mosé Bianchi - 20063 Cernusco S/N Milano Te. 02/9254237

Vendo Base Intellivision + 7 cartucce perfetto ancora in garanzia. L. 390.000 trattabili. Tel. 041/927196 H. 20 (H.P.), fabio Dal Fabbro

Vendo base Intellivision + 8 cartucce (Tron, Auto racing, Tennis, Sub hunt...) al prezzo di L. 400.000 Il tutto perfettamente funzionante - Gianpaolo Ingenito - Via Tagliamento III n. 32 - 83100 Avellino - Te. 0825/30191 orario 15-19

Vendo CBM 64 + registratore + joystick + 200 videogame tra cui Dragon Lar, The Goonies, Footbal Manager, ecc. a L. 500.000; inoltre **vendo** a parte corso completo di videobasic a L. 130.000 occasionissima. Longhi Davide - Via Tiraboschi 44 - Carpi (Mo) - Tel. dalle 20,30 in poi 059/698262

Vendo Commodore 64 completo di registratore, disk drive, monitor a colori, 2 joystick, oltre 400 giochi su nastro e 10 dischetti il tutto a L. 900.000. Mori Alessandro - V. F. Dassori 5/16A - 16145 Genova - Tel. 010/314592 orario pasti

Cerco disperatamente giochi su cassetta per Atari 800 XL o Atari 130 XE. Budelli Carlo - Via Montesanto 22 - Varese - Tel. 0331/780722 ore pasti serali

Scambio giochi su cassetta per Atari 800 XL - 130 XE
Cerco disk-drive a prezzo ragionevole. Vanoni Tullio - Via Torbole 1 - Varese - tel. 0332/331485

Vendo computer Sega SC-3000 con 32KRAM e 48K ROM, con 6 cartucce gioco e moltissimi programmi su musicassette e riviste. Il tutto a L. 200.000 trattabili. Giacomelli Luigi - Via Polin 1/3 - 31031 Caerano S.M. (Treviso) - Te. 0423/85000 orario 20,15

Compro-cambio programmi giochi e utility per Apple IIE. Andrea Scrosati - P. Lancellotti 25 - ROMA

Vendo: ZX Spectrum plus L. 250.000 + microdrive L. 45.000 + Interfac 2 e Kempston con joystick L. 50.000 + 400 programmi comprese le ultimissime novità inglesi L. 120.000 circa + 15 manuali d'uso L. 60.000 + stampante Alphacom 32 L. 100.000. Francesco Violentano - V. Margherita 3 - Terranova da S. - Tel. 0981/955178 - Ore pasti

Cerco C64 + registratore a poco prezzo per informazioni chiamare lo 0543!61218 (Forlì) Andras Sansovini

Vendo videogioco CBS Colecovision, + modulo "Turbo" + modulo "Roller controller" + 28 cartucce bellissime (Tarzan, Antarctic Advent) a L. 350.000. Pasquali Gabriele - Piazza Vittorio Veneto 68/1 - Lavagna (GE) - Tel. 0185/390666

Vendo Commodore 16 + registratore + joystick + Alimentatore + 17 giochi a sole L. 380.000 Affrettatevi! A Teramo cap. 64100. Aspetto vostre notizie. Mino D'Antonio - Via Nazario Sauro 42 - tel. 0861/54389

Vendo Consolle per videogiochi "Leonardo - Gig" (Hanimex) nuovissima, con tre cartucce (calcio, invaders, reversi) per poche migliaia di lire. Mario Pieri - Via L. Viani 19/B Fi - 055/711546 Ore cena

Disponendo di un Macinthosh plus sono interessato a **scambio** di informazioni e programmi di quasiasi tipo: grafica, animazione, giochi, applicazioni, musicali, linguaggi, utilities, ecc.

Vendo base Coleco vision + 15 cassette (Q. Bert - Popeye - Donkey Kong - Rocky ecc.). come nuovo a L. 350.000. Bertani Luca - Tel. 045/562394

Vendo Computer Sefa SC-3000 + Cassetta basic Level III ed introduzione, 2 cassette gioco: Champion baseball, Exerion al prezzo di lire 350.000 per passaggio a sistema superiore. Luigi Giovannini Via E. Curiel 4 - 50032 Borgo S. Lorenzo (FI) tel. (055) 8457384 Orario dalle 18.45 alle 20.30

Vendo Spectrum +, Manuale italiano, interfaccia Kempston doppia, giochi tipo Rambo, Commando, Pole position, Tapper. Prezzo trattabile. Gian Luigi Nava Via Lanzi 55 - 20040 Colnago (Mi) tel. (039) 6957387 Orario 15-22

Super-occasione Vendo CBS-Colecovision, quasi nuovo + Mudulo turbo e modulo Roller controller con in + 28 Favolose cartuccie, tutto a L. 580.000!! (trattabili)
Gabriele Pasquali Piazza Vottorio Veneto 16033 Lavagna (Ge) tel. (0185) 390666 Orario 14,30-21,30

Rispondo a tutti. Vendo Atari + molte cartucce, tra cui: asteroids, pac-man, combat.
Vendo anche Intellivision + cassette tipo: Roulette, Utopia, Burgertime, Horse racing e altre 11!
Matteo Benassi Via Reno Vecchio, 27 - 44042 Cento (Fe) tel. (051) 901908 Orario 14-15 o 20-21

Vendo Cassette per Atari 2600: Atlantis, megamania, 3-D-TIC-TAC-TOE, Dragonfire, Fathom, Moon Patrol ecc. da L. 6.000 a L. 25.000 (con scatole)
Luca Via Ampere 116 - 20131 Milano tel. (02) 2853968 Orario-Pomeriggio.

la risposta

PIÙ IN FRETTA!

C64 o SMS?

Carissima redazione di Videogiochi, sono un vostro vecchio lettore e non è la prima volta che vi scrivo; quindi spero che questa volta mi pubblicherete.
Io ho 16 anni e sono possessore di una console ColecoVision, la quale mi ha veramente soddisfatto sino all'anno scorso quando purtroppo a causa degli elevati prezzi delle cartuccie e dei moduli (es.: ADAM) uscì di produzione.
Ora sono sul punto di cambiare sistema, ma sono indeciso tra Commodore 64 e la nuova consolle della SEGA la cui descrizione che avete fatto sul numero 39 mi ha lasciato a bocca aperta.
Dopo tutto questo discorso vorrei che mi rispondiate alle seguenti domande:
1) Il ColecoVision ha 16K RAM e 32K ROM oppure 17K RAM e 64K ROMM (questa domanda ve la pongo perché ho letto su un catalogo francese che appunto il Coleco ha 17K RAM e 64K ROM, mentre io credevo che ne avesse 16K e 32K).
2) Il Commodore 64 quanto memoria RAM e ROM ha? E quanta ne ha a disposizione per i giochi?
3) Potete chiarirmi su quanta memoria il SEGA ha a disposizione per le cartuccie?
4) Oltre i giochi che avete fatto vedere che ne sono altri ed in particolare Space Harrier?
5) Esiste la tastiera? (per la consolle SEGA)
6) Infine quale dei due è più potente e quale mi consigliate, per uno come me che vuole il massimo?
7) Non è che c'è il pericolo che il SEGA faccia la stessa fine del Coleco per le stesse cause?
N.B. spero che mi rispondiate al più presto!!! Grazie

Gabriele Pasquali - Lavagna (Ge)

Risposte brevi per te, Gabriele altrimenti nella loro prossima lettera Gualberto Carrara e Andrea Del Mastio (a proposito: siamo contenti che nel vostro commento su VG 40 siate stati capaci di dire qualcosa di costruttivo, ma non possiamo pubblicarvi ogni mese, soprattutto perché siete un po' prolissi) si arrabbiano ancora di più!
1) Il Colecovision ha 16K di RAM e 32K di ROM.
2) Il Commodore 64 ha 64K di RAM e 20K di ROM.
La memoria a disposizione per i giochi (se non sono scritti in Basic) in pratica è quella dichiarata, mentre per i programmi in BASIC si riduce a 38911 bytes, come potete verificare accendendo il computer.
3) Non ci sono stati ancora comunicati dati precisi riguardo la consolle. Si sa solo che le cartucce tradizionali hanno una memoria di 1 Mega (1024K) o 2 MEGA (2048K), mentre le SEGA CARD dispongono "solo" di 256K.
4) La risposta la puoi trovare sul numero di febbraio di VG news, nel servizio sul salone del giocattolo: le novità, compreso SPACE HARRIER, sono già in arrivo.
5) No.
6) È una scelta tutta tua, caro Gabriele: il C64 è giunto quasi al limite, come qualità dei programmi rispetto alla sua memoria, ma ha una scelta di giochi vastissima, mentre il SMS è agli inizi, promette molto bene, ma il suo futuro è un'incognita.
E poi che ne dici del NES, cioè della consolle NINTENDO?
E anche la nuova ATARI 2600...
7) Se fossimo anche dei preveggenti...

CAMBIATE NOME!!!

Carissima redazione di VIDEOGIOCHI, sono un ragazzo di Roma e mi chiamo Cannizzaro Giorgio, sono un vostro affezionato lettore dal lontanissimo N° 1, non mi complimento con voi perché ho da farvi alcune critiche su questa rivista: dove sono finite le consolle? Perché non ne parlate più? ATARI, COLECOVISION, INTELLIVISION, LEONARDO, e chi più ne ha ne metta, sono sparite? Io penso di no, però penso che voi non vi dovreste chiamare più Videogiochi, perché parlate solo di computer, dei loro giochi e dei loro programmi: che schifo! Anche se sono un possessore di un CBM 64 e della stupenda e leggendaria base INTELLIVISION, tutte le consolle mi hanno sempre affascinato, perché è grazie a loro che sono nati i videogiochi da casa, è grazie a loro che siete nati voi perché se non c'erano le consolle di che cosa parlavate? Di coin-op, e sarebbe stato una rivista da noia! Poi è stampata con troppe poche pagine ed è troppo grande, e non ha più ha HIT-GAMES e L'A.I.V.A. SCOREBOARD dov'è? Saluti da Canni (il soprannome che i miei amici mi hanno dato).
P.S. Se pensate che questa lettera sia da pubblicare, bene, altrimenti vorrei chiedervi un favore, mi potreste dare una risposta spedendomela? Grazie di aver perso 5 minuti per questo mio sfogo. CIAO V.G. WOW

Giorgio Cannizzaro - Roma

Caro Giorgio, se avessimo risposto alle tue lamentele solo qualche giorno fa, prima del 25° Salone del giocattolo, svoltosi dal 29 gennaio al 3 febbraio scorso, ti avremmo detto che alla luce dei fatti la tua lettera era un po' fuori dal tempo, tant'è vero che abbiamo controllato più volte la sua data di invio.
Infatti tutte le consolle che tu citi sono ormai uscite di produzione da molto tempo e, cosa ancora più importante, non ci sono più softwarehouse

THE BLUES BROTHERS SPECTRUM FAN CLUB
NEWS!! by M.G.M. soft
Cari amici spectrumisti, se non avete ancora preso il vostro computer-sottiletta e non lo avete ancora sbattuto nel cesso e tirato la corda, ecco una serie di novità hardware indispensabili!
a) Modello ab215
Padiglioni auricolari programmabili da collegare all'interfaccia per percepire i ticchettii di quello strano affare nero
b) Modello C1P47
Occhialoni in bianco e nero per non dover osservare gli orrendi colori emanati dall'innominabile.
c) Modello AZ499
Guantoni in amianto per toccare gli orrendi tastini di gomma, che si fondono ogni volta che si accende il "coso"
d) Modello ZXC4P8
Cassa frigorifera per contenere il "coso" dopo 5 minuti di accensione (o almeno ciò che ne rimane: fili sconnessi, plastica fusa ecc. ecc.)
e) Mazzona da 200 kg con punte in acciaio per eliminare definitivamente la belva nera sottilettiforme.
INDISPENSABILE
agli spectrumisti con qualche milligrammo di cervello rimanente dopo la martellante azione di questo essere anomalo!
Greetings MGM

che le degnino di uno sguardo: in poche parole non ci sono nuovi giochi e quei pochi che ancora si possono trovare in qualche negozio non sono altro che giacenze di magazzino.
Ma ora, come hai potuto leggere nello "speciale" del numero scorso, le consolle sembrano volersi riprendere una clamorosa rivincita sui computer, sfruttando il fatto che molti vogliono solo "giocare" e non si interessano minimamente dell'opportunità di imparare a programmare insita nei computer. Vedremo quindi nei prossimi mesi se le varie ATARI 2600, SEGA e NINTENDO sapranno sfoggiare sufficiente qualità e convenienza per imporsi sul mercato, e stai pur certo che non appena le rispettive case madri ci forniranno di materiale sufficiente, ne parleremo diffusamente.
Comunque non siamo d'accordo con te quando affermi che non dovremmo più chiamarci Videogiochi: che cosa sono i giochi per computers, se non videogiochi?
E come fai a sostenere che una rivista sui coin-op sarebbe stata una rivista da noia? Ti sei forse dimenticato che i videogiochi da casa sono comparsi sulla scena perché hanno avuto un clamoroso successo i coin-op, loro diretti antenati? E se i coin-op sono così noiosi, perché i programmatori continuano ad offrirci un gran numero di loro trasposizioni di tutti i tipi di computer e di consolle?
Per quanto riguarda le HIT GAMES, la situazione di mercato attuale è talmente frenetica che sarebbe assurdo pubblicare delle classifiche vecchie di quasi due mesi (il tempo necessario tecnicamente per fare una rivista "mensile"), perché risulterebbero zeppe di videogiochi ormai obsoleti e completamente soppiantati dalle novità che escono a gettito continuo.
Del resto la tua è una delle tre o quattro lettere che si lamentano della scomparsa della HIT GAMES, per cui ci pare che il giudizio della maggioranza concordi con il nostro. L'AIVA SCOREBOARD, come dice il nome stesso, era un'iniziativa legata all'AIVA, per cui dovresti rivolgerti alla suddetta associazione, e non a Videogiochi, per chiarimenti riguardo a classifiche ed iniziative varie.

LA DIASPORA DEI REDATTORI...

Gentile Redazione di VG NEWS, sono un vostro affezionato lettore che vi segue dall'epoca dei primi videogiochi apparsi sulla faccia della terra, ma che vi ha scritto sì e no due lettere. Vi sto scrivendo ora la terza per esprimere qualche parere su tutti questi cambiamenti che si sono susseguiti così all'improvviso.
Quando ho ricevuto la prima copia del nuovo VG, sono rimasto così contrariato che l'ho definita "l'ombra di se stessa". Scusate tanto, ma come si poteva pretendere di fare una buona rivista, mettendo in due pagine striminzite qualche novità, due letterine e, dulcis in fundo, due recensioni, War Play (che, a parer vostro era una schifezza) e Time Trax?
Io pensavo che quella fosse la versione finale di VG, e non una specie di passaggio. Ho sbagliato, scusatemi tanto; ora, vedendo gli altri numeri di VG NEWS, vedo come state migliorando, dato che la rivista è tornata ad essere competitiva. Vorrei tanto sapere come mai c'è stato un esodo di redattori di VG a ZzaP!, e come mai Maurizio Miccoli lavora per tutte e due. Vi danno per caso degli stipendi da fame?
Un'ultima cosa: se vi interessa, possiedo un gioco della Epix datato 1982: è un role-play scritto parte in basic (pensate che digitando RUN STOP si ferma!). Se volete parlarne in VG STORY, sarò lieto di mandarvelo per posta. Arrivederci a presto.

Angelo Spadaro - Vicenza

Caro Angelo, dalla tua lettera ci pare di capire che tu faccia parte di quell'alta percentuale di lettori che ormai non si accontenta più di leggere solo una rivista dedicata al mondo dei videogiochi, come del resto è risultato anche dal questionario apparso sui primi tre numeri di VG news.
Al giorno d'oggi i lettori, nostri e non, sono più esigenti e non si accontentano di "sentire una sola voce"; proprio per soddisfare questa maggior competenza del pubblico e per adeguarsi ai tempi e rimanere comunque la rivista preferita, VG ha pensato di ristrutturarsi: il cambiamento è stato molto forte, ma non poteva essere altrimenti se si voleva offrire qualcosa di veramente nuovo ed originale, soprattutto in un campo come quello dei videogiochi, nel quale una certa crisi latente è dovuta proprio alla carenza di originalità. Il primo numero è stato un esperimento anche per tutti noi e ci è servito per verificare certe idee più o meno valide; in tutti i numeri successivi abbiamo cercato quindi di cambiare e, speriamo, di migliorare qualche cosa, confortati in ciò dal fatto che mentre all'inizio c'erano state diverse reazioni polemiche, anche molto violente, ora giungono sempre più numerose lettere di consenso, anche per quanto riguarda il tanto disprezzato, all'inizio, formato.
Per quanto riguarda l'"esodo di redattori", anche il mondo editoriale non sfugge alla regola imperante nel mondo del lavoro al giorno d'oggi, che è la mobilità; Maurizio Miccoli ha lavorato per Zzap! fino al numero di ottobre (come del resto risulta dall'elenco dei redattori nel "colophon") perché quel numero si era chiuso prima che Maurizio iniziasse a svolgere il suo nuovo ruolo di caporedattore di VG.
Se vuoi mandaci pure il programma di cui parli: lo proveremo e, se sarà il caso, ne parleremo in VG Story.

UN "SEGHIANO" AFFRANTO

Cara redazione di VG, sono il possessore di un computer SEGA SC-3000 di cui sarei felicissimo se non fosse per la vera e propria carenza di software ad esso dedicato sul mercato: purtroppo il mio è stato uno di quei computers che non hanno avuto fortuna, almeno in Italia.
È tutto perduto per noi SEGHIANI?
Proprio per questo vorrei chiedervi di prestare anche solo un po' d'attenzione, nelle recensioni e nella rubrica TUTTO NEWS, ai programmi (soprattutto ai videogiochi, naturalmente) per i computers meno diffusi, come il caro SEGA.
Vorrei porvi alcuni quesiti.
1) Le nuove cartucce, compatibili con il SEGA MASTER SYSTEM, da voi presentato nel num. 39, sono utilizzabili anche con il SEGA SC-3000?
2) Riguardo ai joysticks: io ne possiedo uno che, pur avendo ben 4 pulsanti di sparo, fornisce la stessa funzione per tutti: in pratica, se in un gioco, ad esempio, si ha a disposizione un cannone e una mitragliatrice, con il mio joystick potrò ottenere solo uno dei due tipi di fuoco. Per questo sono rimasto in parte deluso.
È dunque necessario, all'atto dell'acquisto, precisare questo punto? A me è sempre parso di capire che non ci sono differenze funzionali fra i vari joysticks. Ma allora?
Bene, ora vi saluto cordialmente, e vi porgo i migliori complimenti per aver saputo creare una rivista con un numero di pagine non elevato, ma veramente al netto della pubblicità! Auguroni! Continuate così!

Gianluca Baraldi-Modena

Povero "SEGHIANO", pensiamo proprio che purtroppo dovrai rassegnarti: non c'è molto spazio per il tuo computer in Italia.
Ed è un vero peccato, perché i videogiochi di quel computer erano veramente ottimi (parole di Maurizio, che ne ha recensiti un buon numero) e probabilmente per la SEGA sono stati un buon esperimento per arrivare a realizzare quella meraviglia che è la nuova consolle SMS di cui tu parli. Le cartucce della suddetta consolle purtroppo non sono compatibili con il tuo computer, ma chissà che a qualcuno non venga la bella idea di realizzare un'interfaccia che risolva la situazione! (Magari tu stesso!) Per quel che riguarda il joystick ti diamo una piccola tiratina d'orecchi: se ci avessi detto anche il nome del joystick e del gioco "incriminati" avremmo potuto darti una risposta più precisa.
Però in generale possiamo dirti che normalmente un joystick con più pulsanti dovrebbe disporre di due funzioni diverse se è ufficialmente dichiarato compatibili al 100% con lo standard MSX, il quale prevede infatti molti giochi con doppia pulsantiera.

RECENSORE OFFRESI!

Innanzi tutto AUGURISSIMI per la nuova versione di VIDEOGIOCHI. È a dir poco STUPENDA.
Accolgo l'invito di M. MICCOLI fatto nello spazio coin-op dell'ultimo numero di VG news perché da molto tempo aspettavo l'occasione di entrare a far parte della rivista più bella ed ORIGINALE del suo settore.
L'invito era di proporci come recensori di giochi da CASA e, sempre che sia possibile il mio inserimento, vi chiedo come potremo metterci in contatto e stabilire il gioco che, sempre ipoteticamente, dovrei recensire.
Per me sarebbe un onore partecipare alla realizzazione della "mia" rivista preferita. Quindi vi PREGO ed IMPLORO perché questo mio sogno si possa realizzare. AH!! Dimenticavo: perché non pubblicate in una delle due pagine dedicate al fumetto (sono così grandi) delle classifiche di tutti i record, o quasi, per i nuovi giochi? A ri"scriverci" presto YURI (nei videogiochi mi firmo YUR).

Yuri Fierro - Montecca (AV)

Eccoti la risposta direttamente da Maurizio, che è molto arrabbiato con te perché hai osato plagiare il suo "nome di battaglia": di IUR al mondo ce n'è uno solo! Scherzi a parte, l'appello di Maurizio è rivolto soprattutto ai campioni, cioè a coloro che sono molto bravi, anche se non a livello di record assoluto in molti videogiochi. Ma essere in possesso di queste qualità purtroppo non è sufficiente: bisogna anche essere in grado di tramutare la propria bravura in capacità di analisi del gioco, naturalmente espressa in un italiano sufficientemente corretto, in altre parole in una recensione. Quindi il nostro consiglio per te e per tutti coloro che aspirano a diventare dei recensori di VG è questo: mandateci una specie di "curriculum vitae" nel quale siano segnalati anche tutti i videogiochi, da casa o da bar, nei quali avete ottenuto dei buoni risultati e poi allegate un paio di recensioni di prova di giochi che conoscete bene.
Potrete così verificare già di persona quanto sia difficile scrivere, ma se i risultati fossero buoni pur di non perdere dei possibili validi collaboratori cercheremmo di risolvere immediatamente eventuali problemi logistici.
Per quanto riguarda i record, avrai già constatato che quelli che arrivano, se sono documentati da foto almeno leggibili (anche se non sufficientemente nitide da essere pubblicate), trovano posto nella Records' Gallery: ora sta a voi giocare, fotografare e spedire!

Questo mese la nostra redazione è veramente arrabbiata: sembra proprio che il buon vecchio detto di De Coubertin, cioè "l'importante non è vincere, ma partecipare" sia stato completamente dimenticato dai nostri lettori, visto come stanno snobbando la nostra nuova gara sui videogiochi da casa, inventata proprio per premiare non solo i primi, ma anche i secondi e i terzi!

Vi ricordiamo i nostri due consigli preliminari: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve essere, per motivi tecnici legati al video, 1/15 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4 e così via).

Potete comunque usare anche le solite macchine a sviluppo istantaneo, con l'accortezza di regolare al massimo la luminosità e il contrasto del vostro televisore.

Ricordatevi infine di indirizzare i record a:

VG GAUNTLET (o SFIDA AI CAMPIONI) — VIDEOGIOCHI NEWS — C.SO P.TA ROMANA 1 — 20122 MILANO.

Coin-Op: SFIDA AI CAMPIONI

Risultati contrastanti per i primi due videogiochi giunti al termine concesso per l'invio dei record: nemmeno un punteggio per Rush'n Crash, mentre la lotta che è infuriata intorno a Solomon's Key si è risolta con due punteggi sopra i 9 milioni!

Nel prossimo numero troverete quindi un reportage sulla prima "sfida del secolo"!

Vi ricordiamo che questa sfida è stata pensata principalmente per dare la possibilità ai campioncini di tutta l'Italia di farsi un viaggetto gratis a Milano per conoscere i campioni e farsi conoscere, con una bella intervista su VGnews, per cui cercate di non lasciarvi sfuggire l'occasione.

Come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchietto riassuntivo, al quale si aggiunge una classifica per i punteggi già arrivati. Vi rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.

Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!

Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi!), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO) il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HI-SCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale) nella seconda.

Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori. In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

BEST 5

	SCORE	ROUND	NAME
1ST	3740940	67	BB.
2ND	3386730	65	COR
3RD	2712030	62	AAA
4TH	2710410	56	ABD
5TH	1652300	36	AAA

CREDIT

Nome gioco	Punteggio minimo d'ammissione	Campione da sfidare	Termine d'invio del record	Documentazione del record
Momoko	200.000 punti	Luca Santorsola	28-2-1987	Tagliando 2 foto del record 1 foto vostra
Bubble Bobble	200.000 punti	Luca Santorsola	28-2-1987	
Outhrun	7.000.000 punti	da designare	30-6-1987	
Rygar	1.000.000 punti	Roberto Picelli	30.6.1987	

NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME SFIDANTE	PROV.	DATA
SOLOMON'S KEY	9.115.734 9.114.904	MARIO ROSSI MAX COLOMBO	PI MI	18-12-86 31-1-87
BUBBLE BOUBBLE	3.740.940 3.525.980	BIAGIO BANIGI ANDREA PAPA	MI MI	31-1-87 31-1-87

P.S. PER I GESTORI

Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove

VIDEOGIOCHI NEWS
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Diego Biasi
CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli
REDAZIONE
Luca Dossena, Giuseppe Porretti, Maria Brigliadori, Luca Santorsola Fabio D'Italia, Paolo Cardillo Andrea Verona, Luca Mantegazza Claudio Balzi
ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi
IMPAGINAZIONE
Anna Sirtori
FOTOGRAFIE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

DIVISIONE PUBBLICITÀ
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

CONCESSIONARIA DI ROMA
Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA
tel. (06) 8119803-4 - Telex 630206 UNION I

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 3.000 - Frs 4.50
prezzo per l'estero L. 6.000
numero arretrato L. 6.000 - Frs 9.00
Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSOCIATE ESTERE
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
SPAGNA:
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. 00/34/1/4579424
telex (052) 49371 ELOCE
FOTOCOMPOSIZIONE Bassoli
STAMPA LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!
A buon intenditor poche parole!

NOME GIOCO	COMPUTER	PUNTEGGIO	NOME GIOCATORE	PROV.
DRAGON'S LAIR	C64	26.076	MICHELE LONGO	PD
TRAILBLAZER	C64 C64	82.150 170.920	GIANLUIGI NAVA FRANCO CUSATI	MI MI
TRAILBLAZER	C16	282.514	PAOLO BENOCCI	GR
GALVAN	SPECTRUM	551.100	MARIO PIERI	FI
DISC WARRIOR	MSX	999.750	DANILO TOGNETTI	MC

A casa: VG GAUNTLET

Vi ricordiamo il regolamento della sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertronic.
Coloro che vogliono parteciparvi devono documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nella apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocetta nella casellina "CASA"); in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale, affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'originalità del gioco stesso, presentando nome del gioco e della casa produttrice originale (no alle copie!).
Saranno ammessi alla sfida tutti i record effettuati entro il 31 marzo 1987 (farà fede il timbro postale) e comunque pervenuti a VG news non oltre il 10 aprile 1987; i risultati finali saranno pubblicati sul numero di maggio di VG news, mentre i parziali verranno comunicati di mese in mese.
Per ogni gioco della sfida sarà stilata una classifica dei tre migliori punteggi.

Ad essi verranno riservati:

1° PUNTEGGIO;
1 abbonamento annuale a Vg news
1 gioco su cassetta LAGO
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC
2° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
3° PUNTEGGIO:
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC o LAGO
Inoltre, tra tutti i punteggi classificati, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioè quelli con il timbro postale più vecchio, riceveranno:

1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO.
- 1 personal computer EPSON HX 20
2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO;
- 1 joystick "m1-gun" MASTERTRONIC
3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO
P.S. Vi ricordiamo ancora che il termine pre l'invio dei record è stato prorogato al 31 marzo 1987 e che la documentazione completa di ogni record deve essere costituita da: TAGLIANDO, DUE FOTO del RECORD e UNA FOTO VOSTRA.
Sotto con i joystick, allora, se volete vedervi pubblicati su VG news!
Eccovi quindi uno schema riassuntivo dei giochi interessati alla sfida:

NOME GIOCO	(DISTRIBUTORE)	SISTEMA
STARQUAKE	(Jackson Soft in edicola)	CBM 64
SANXION	(Mastertronic)	CBM 64
DRAGON'S LAIR	(Matertronic)	CBM 64
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	CBM 64
ANTIRIAD	(Lago)	SPECTRUM 48
GALVAN	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
BREAK THRU	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
TRIZONS	(Jackson Soft in edicola)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	C 16
WINTER EVENTS	(Lago)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	ATARI 800
S.W.A.T.	(Mastertronic)	ATARI 800
DISC WARRIOR	(Jackson Soft in edicola)	MSX
CYBERUN	(Mastertronic)	MSX
GROG'S REVENGE	(Mastertronic)	MSX

T A G L I A N D I

Questi sono i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a: VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

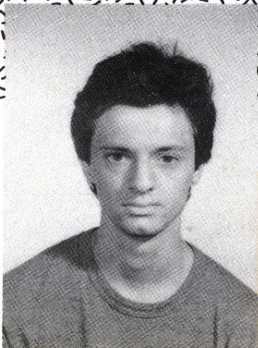
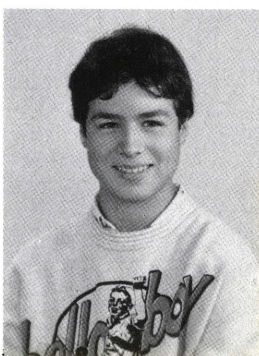
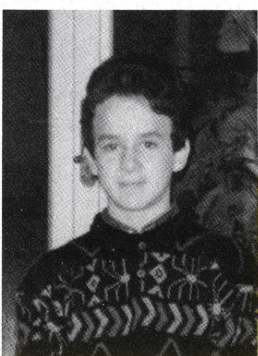
VIDEO BAZAR

TESTO ANNUNCIO ....
....
....
....
....
....
NOME ....
INDIRIZZO ....
TEL. (   ) ....

Vgn's Gare

CASA ☐ FUORI ☐

IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!

NOME GIOCO ....
PUNTEGGIO ....
TEMPO IMPIEGATO ....
N° QUADRO RAGGIUNTO ....
VITE INIZIALI .... VITE EXTRA ....
LIVELLO DIFFICOLTÀ ....
MARCA GIOCO ....
SUPPORTO (VG CASA) ....
COMPUTER (VG CASA) ....
SALA GIOCHI (VG FUORI) ....
NOME GIOCATORE ....
VIA .... CAP ....
CITTÀ .... PROV ....
DATA DI NASCITA .... TEL. ....
NOTE ....

RECORD'S GALLERY

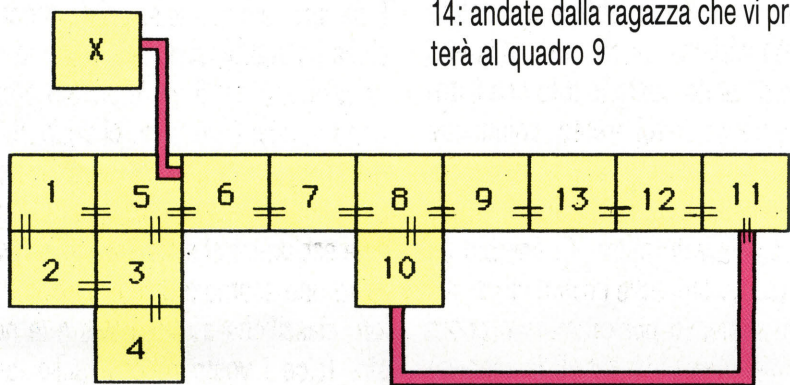
La nostra "galleria dei record" si sta espandendo a vista d'occhio, tanto che abbiamo deciso di pubblicare sempre, ogni mese, anche una classifica che elenchi tutti i record pervenutici da quando abbiamo lanciato questa iniziativa, anche se non hanno trovato subito posto le foto che li documentano; cercheremo comunque di pubblicarle tutte, anche in un numero successivo della rivista, come è capitato questo mese. Ci sembra infatti giusto premiare i vostri sforzi, sia quelli sostenuti per ottenere i record sia quelli per fotografarli in maniera intelligibile. Vi ricordiamo che sono ammessi tutti i videogiochi, da casa o da bar: basta che la foto del record sia chiara e che magari sia accompagnata da una vostra foto. Potreste ritrovarle pubblicate entrambe: una splendida maniera per pavoneggiarvi con i vostri amici!

E se tutto ciò non vi soddisfa ancora, vi diamo una piccola anticipazione su un progetto per il quale stiamo prendendo i dovuti contatti: ci sono delle riviste straniere che pubblicano delle classifiche analoghe alla nostrae non è da escludere che si riesca ad arrivare ad uno scambio di informazioni: le loro classifiche su VG news e le nostre (cioè i vostri record) sulle loro pagine!

NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME GIOCATORE
BREAK TMRV	349.800	ROBERTO PICELLI
BUBBLE BOBBLE	3.740.940	BIAGIO BANIGI
GET STAR	1.627.890	STEFANO BRUSASCA
HANG-ON (in piedi)	35.389.330	STEFANO BRUSASCA
IRON HORSE	643.000	ROBERTO PICELLI
ROAD RUNNER	2.442.280	STEFANO BRUSASCA
RYGAR	1.813.630	ROBERTO PICELLI
SLAP FIGHT	476.340	EMANUELE BELLINI
SOLOMON'S KEY	9.113.734	MARIO ROSSI
TROJAN	548.850	ROBERTO PICELLI
XAIN'D SLEENA	510.900	EMANUELE BELLINI
YIE AR KUNG FU	9.999.900	STEFANO BRUSASCA
NIGHT STOCKER	2.230.600	BIAGIO BANIGI

NOTA BENE: Sono record tutti documentati da foto!

ZORRO

Eccovi la soluzione completa e la mappa di ZORRO da parte di Vincenzo D'Isantio:

1: prendete il fazzoletto nella stanza 1

2: andate alla stanza 7 e con la chiave rimbalzando sul divano aprite la porta e prendete la bottiglia

3: andate alla stanza 5 e lasciate la bottiglia vicino all'uomo appoggiato al muro: l'uomo si sdraierà

4: andate al quadro 4, prendete la pianta e tornate al quadro 3. Usate gli ascendosi in modo che la palla vada sul 2° ascensore, servendovi della pianta come contrappeso: la porta che protegge la coppa si solleverà

5: andate al quadro 6 e servitevi della pancia dell'uomo sdraiato come trampolino per salire

6: Aspettate che esca un soldato dalla 1° porta partendo da sinistra; combattete con lui e spingetelo giù: il pacco si solleverà e potrete così scendere e prendervi la coppa

7: tornate al quadro 7 e prendete lo spiedo. Andate al quadro X e lasciate lo spiedo nel camino. Saltate sul mantice fino a saltare il più in alto possibile. Appena fa la scintilla riprendetevi lo spiedo e marchiate il toro. Prendete poi il ferro di cavallo

8: andate al quadro 7 e prendete la trombetta. Andate al quadro 6 e posizionatevi sopra il trampolino, giusto sotto l'asta. Lasciate la trombetta e un soldato vi catapulterà in alto. Durante la salita tenete premuto il tasto "su" per evitare di ricadere. Prendete la scarpa e ritornate al quadro 7

9: prendete la campana, andate al quadro 8 e salite in cima a destra, Posate la campana che si depositerà nel 1° campanile. Fate lo stesso con la 2° campana

10: ora si aprirà una botola sotto alla R.I.P. del quadro 8 e voi scenderete

11: attenzione ora: sono tutti quadri uguali. Cercate il quadro con lo sperone e le manette e salite in alto a destra

12: liberate i prigionieri dalle celle stando attenti ai colpi di fucile della guardia. Questi, liberati, formeranno una pila e voi vi servirete di loro per salire e passare al quadro successivo

13: siete nel quadro 12. L'uscita è in basso a sinistra

14: andate dalla ragazza che vi proietterà al quadro 9

15: prendete la rosa al quadro 7 e riportatevi al quadro 13 dalla ragazza

ZIBALDONE DA ROMA

Una valanga di consigli da Alessandro Pace di Roma su diversi videogiochi: ne aspettiamo altri, anche sugli ultimi giochi usciti, da parte di tutti i lettori!

SKOOL DAZE (MICROSPHERE 4 per C64)

ATTENZIONE!!
Non sedetevi mai sulle scale in presenza dei professori! Anche questa è un'infrazione che vi costerà una buona dose di lines.
Eccovi anche alcune battaglie con relative date:

Clontare	1014
Mastings	1066
Evesham	1265
Bannockburn	1311
Bosworth	1485
Flodden	1513
Lepanto	1571
Sedgemoor	1685
Lexington	1775
Yorktown	1781
Trafalgar	1805
Borodino	1812
Waterloo	1815

Qualcuno mi può dire in che anno è avvenuta la battaglia di Gettysburg?

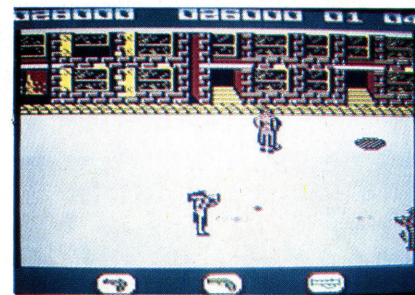
BRUCE LEE (DATASOFT per C64)

Ultimamente ho scoperto un trucco che in 15/20 minuti vi permetterà di superare superfacilissimamente il record della videogara. Basta "schiacciare" (ovvero caderci sopra) gli avversari. Se schiacciate Yano, il lottatore di Sumo, il ciccione verde insomma, nella maggior parte dei casi otterrete qualche decina di punti; se invece cadete sopra al Ninja (l'uomo nero) nell'80% dei casi otterrete dai 6000 punti in poi. Mettendosi sulle cascate, con un po' di pazienza...
Attenzione a non passare troppo velocemente da un quadro all'altro, perché lo schermo potrebbe diventare a righine e bloccarsi tutto, costringendovi a ricaricare tutto daccapo.
Sapete che anch'io so come si fa ad incastrare Bruce in un muro per sempre? Dovete (ad esempio nel 3° quadro a destra da dove si inizia il gioco) mettervi su una cascata o su una scala e spostarvi verso un muro. Non sempre però la cosa riesce. Un altro modo per vincere a questo gioco è giocare con un amico/a che guidi Yano e che sia vostro alleato/a.
Per finire l'ultimo quadro basta correre ininterrottamente verso destra e non premere il bottone come avete scritto in HC n. 9 a pag. 46 in alto a sinistra. Un'ultima cosa! Anche schiacciare gli avversari è un mezzo di difesa; provate a schiacciare il Ninja: per ucciderlo sarà sufficiente solo un pugno. Gli avversari però non si possono uccidere solamente cadendoci sopra.

FRANK BRUNO'S BOXING (ELITE per C64)

Ecco alcune tattiche specifiche per massacrare alcuni boxer:
1) Canadian Crusher
destro e sinistro al viso e destro al corpo. Oppure destro (o sinistro) al viso e destro (o sinistro) al corpo. Il colpo segreto è facilissimo da evitare: lo applica dopo essere stato buttato a terra. Tempo minimo K.O. (per me): 0.33.02.
Codice che il computer dà una volta battuto: ALE OK8ION4F7
2) Fling Long Chop
destro e sinistro al volto, e gancio quando lo si può dare. Il calcio è il suo colpo segreto: per evitarlo ci vuole tempismo e riflessi pronti.
Tempo: 0.35.86
Codice: ALE CECIOB207
3) Andrea Puncheredov
sinistro e destro al volto a ripetizione fin quando non cade a terra. Molto difficile evitare la sua testata micidiale; se avete riflessi prontissimi potete provarci buttandovi a destra o a sinistra, oppure rifilandogli un bel gancio sulla testa.
Tempo: 0.33.04
Codice: ALE NI6INAA98
4) Tribal Trouble
destro al corpo e sinistro al viso, o sinistro al corpo e destro al viso (a seconda della posizione). Il suo colpo segreto si può facilmente evitare premendo il pulsante appena dopo che i suoi occhi diventano feroci.
Tempo: 0.31.36
Codice: ALE NCAI008AG
6) Ravioli Mafiosi
con questa tattica penso di avergli rovinato la carriera: destro-sinistro al corpo; così non la può assolutamente scampare. Il colpo segreto si può evitare appena vedete che vi sta inquadrando con le braccia premendo il pulsante.
Tempo: 0.19.76
Codice: ALE LJ7IMO4F9

JAIL BREAK

Eccovi un veloce e prezioso consiglio sulla trasposizione su C64 del noto coin-op della KONAMI, recensito su queste stesse pagine da Luca Dossena. Se volete andare avanti negli STAGE senza problemi, è sufficiente camminare sempre alla stessa altezza, in una posizione leggermente più bassa rispetto a quella di partenza, in maniera tale che il nostro poliziotto colpisca (sfiorandola) la testa dei detenuti che compaiono nella zona più bassa dello schermo, ma nel contempo non sia colpito dai loro colpi.

È questa una traiettoria che non viene mai utilizzata dai detenuti (nel caso, raro, che capiti, basta colpire il colpevole e spostarsi un attimo per evitare i colpi che riesce a sparare prima di morire); per cui basta non strafare, ammazzando solo i detenuti che incontriamo nella nostra zona, per avanzare tranquillamente e vedere così gli STAGE successivi.
Comunque, Maurizio, autore della scoperta di questo trucco, ha fatto anche delle foto per farvelo comprendere meglio.

OUT RUN

(SEGA 1986)

I videogiochi di simulazione di guida sono stati tra i primi a nascere e sostanzialmente non sono cambiati molto per quanto riguarda l'impostazione di fondo: abbiamo a disposizione un volante, un cambio a 2 o 4 marce, un acceleratore e un freno (quasi sempre inutile), il tutto per guidare una macchina su un percorso più o meno accidentato. Dove si potrebbe migliorare, quindi, in questo genere di videogiochi?
Il punto dolente è sicuramente la riproduzione delle sensazioni che si hanno guidando una macchina: normalmente infatti gli unici sensi che vengono coinvolti dalle varie simulazioni più o meno riuscite sono la vista e, marginalmente, l'udito. Era inevitabile quindi che si cercasse di supplire a queste carenze grazie ad un contatto più "fisico" con il videogioco in questione; e chi altri, se non la SEGA, autrice dell'ormai famosissima "moto" (HANG ON, definita come "il gioco che supera il concetto stesso di gioco"), poteva aprire la strada in questa direzione?
Cosa ha di particolare questo OUT RUN?
Le sue qualità già si intravvedono nel modello UPRIGHT (il tradizionale "in piedi": il volante infatti diventa quasi incontrollabile, muovendosi di lato e sussultando violentemente (e sonoramente) ogni qualvolta usciamo di strada o andiamo a sbattere contro qualche ostacolo.
Ma sicuramente i due modelli cabinati, lo "STANDARD" e il "DELUXE" (che riproduce quasi interamente una formula 1), rendono delle sensazioni che fanno impallidire qualsiasi altra simulazione di guida: vi sembrerà di sedervi in una vera macchina da corsa, anzi in una vera stupenda Ferrari, che in tutto il mondo rappresenta il simbolo dell'alta velocità di classe!
Mettetevi a vostro completo agio: prima di partire scegliete sull'autoradio il vostro canale preferito, che vi accompagnerà lungo tutta la gara con dei motivetti rilassanti ("PASSING BREEZE" o "MAGICAL SOUND SHOWER" o "SPLASH WAVE").
Ore siete pronti per partire: il semaforo dello START si accende, una luce rossa, una seconda, e poi la luce verde, e il giudice di gara agita la sua bandiera a scacchi per darci il via.
Siamo in piena accelerazione, verso i 300 Km/h ed ecco che arriva la prima curva: la macchina si muove!
Sì, avete letto bene: la parte del mobile dove siamo seduti si sposta lateralmente quando effettuiamo una curva, così da rendere una certa sensazione di accelerazione centrifuga che si riceve affrontando le curve a una velocità molto forte.
È una sensazione che non si può descrivere a parole: bisogna provarla!
E se a questo aggiungiamo una grafica stupenda, che si sviluppa in ben quindici diversi stages, con dei colori e una profondità di campo eccezionali, conditi da un sonoro stereo avvolgente, non si può che rimanere entusiasti di questo videogioco.

A completare questo "bombardamento di sensazioni" viene poi la "tridimensionalità della prospettiva": normalmente infatti in giochi simili, come POLE POSITION, la strada che affrontiamo è piatta e la si vede scomparire sempre in fondo, all'orizzonte, mentre in OUT RUN ci sono discese, ma soprattutto salite mozzafiato, alcune delle quali molto pericolose, perché nascondono delle curve improvvise, magari con un nugolo di veicoli avversari.
A proposito di questi ultimi vediamo con chi abbiamo a che fare durante la gara, che si svolge lungo delle enormi autostrade, larghe dalle tre alle sei corsie: gli avversari più caratteristici sono dei "maggioloni" VW (VolksWagen), spudoratamente truccati, vista la velocità a cui viaggiano, così come i vari modelli di TIR, che rendono perfettamente la paura che si ha nella realtà quando bisogna sorpassarli; ci sono poi vari tipi di macchine più o meno sportive, tra cui si riconoscono anche delle Porsche Carrera.
Anche questo fatto di avere tanti tipi di veicoli avversari, con un differente "ingombro", è un fatto che diversifica questo gioco dai precedenti simili e lo rende sicuramente più difficile, anche perché spesso capita di non dover superare solo un veicolo alla volta, ma due, tre, o anche quattro, specialmente nei punti più stretti, di sole 3 corsie, e magari in una curva!
Tanto per darvi un'idea approssimativa sulla difficoltà di queste situazioni vi diremo che assomigliano a quelle che si potevano trovare in Enduro, noto gio-

co da casa dell'Activision, quando comparivano all'improvviso ben tre macchine disposte a scaletta ed era quindi "quasi" impossibile evitare l'impatto.
A proposito di impatti il nostro "cavallino rosso" (con tanto di stemma, che si "imbizzarrisce" secondo la nostra direzione, sul retro della macchina) pare sia costruito con particolari materiali ignifughi: infatti può capitarci qualsiasi tipo di incidente, dalla semplice "spinta" di una macchina, agli spettacolari testa-coda, fino ai paurosi capottamenti, con tanto di espulsione degli occupanti della nostra macchina, ma non vedremo mai esplodere il nostro "Ferrarino". Il massimo che ci può succedere è di perdere qualche secondo, ripartire da fermi e ricevere una solenne strigliata dalla stupenda ragazza bionda che ci accompagna nella nostra folle corsa: state attenti, perché potreste ricevere persino una "graffiata" a dieci dita in faccia! Ma diamo un'occhiata alla corsa vera e propria: come è ormai consuetudine in questo genere di giochi, non abbiamo a disposizione un giro di prova e per continuare la gara dobbiamo terminare il primo STAGE, cioé giungere al "CHECK POINT", prima che scada il tempo a nostra disposizione, ottenendo così il solito EXTEND PLAY; la corsa termina comunque alla fine dello STAGE 5, quando si raggiunge il GOAL, e i secondi risparmiati vengono accreditati con la proporzione di un milione al secondo!
Qualcuno di voi si sarà chiesto: "Ma non erano quindici gli stages?"
In effetti gli stages sono quindici, ma sono disposti a piramide, nel senso che dal primo si può accedere ad altri due stages, e così via, formando in pratica cinque livelli formati da uno, due, tre, quattro e cinque stages: alla fine abbiamo quindi cinque GOAL diversi, e anche questo è un particolare che rende sempre nuovo ed impegnativo questo gioco, perché facendo il calcolo di tutte le possibili combinazioni dei vari stages, si scopre che ci sono ben 16 percorsi differenti.

Infatti, come si sarebbe potuto stabilire a priori ricordando il famigerato "triangolo di Tartaglia" (reminescenze scolastiche-matematiche), c'è solo un tragitto che porta ai GOAL esterni, ben sei conducono a quello centrale e quattro terminano al secondo e al quarto.
Prendiamo quindi un po' di confidenza con il gioco vero e proprio: la prima pista è la COCONUT BEACH, che si snoda lungo una stupenda spiaggia e ci offre un primo assaggio di curve non troppo impegnative sino alla prima "S", posta dopo la quinta curva (sinistra, destra e tre volte sinistra), che ci propone una curva e una controcurva piuttosto secche, che dopo un po' di allenamento possono essere "tranquillamente" superate al massimo della velocità, cioé 293 Km/h.
Verso la fine della pista c'è un bivio, che porta alle due piste successive, GATEWAY e DEVIL'S CANYON, che tra l'altro danno anche un differente EXTEND PLAY: ognuno di voi può quindi stabilire quale sia la più conveniente, basandosi sul tempo a disposizione e sulla difficoltà incontrate.
Con la GATEWAY farete conoscenza con i primi saliscendi e con le curve strette e secche, mentre l'altra pista è più mista e non dà un attimo di tregua, incutendo un certo timore a causa delle pareti del canyon che costeggiano quasi senza interruzione la pista.

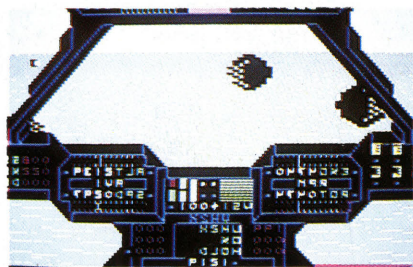
Con le tre piste successive, DESERT, ALPS e CLOUDY MOUNTAIN, potrete sbizzarrirvi tra piste sabbiose e curve larghe, secche ed interminabili, nonché le solite "S" traditrici.
Se siete arrivati allo STAGE 4 e pensate di essere ad un passo dalla fine, vi sbagliate di grosso: WILDERNESS, OLD CAPITAL, WHEAT FIELD e SEASIDE TOWN vi forniranno delle novità che vi daranno molto filo da torcere, quali ad esempio un bellissimo tramonto che vi abbaglierà gli occhi.
Per quanto riguarda i cinque GOAL, VINEYARD, DEATH VALLEY, DESOLATION HILL, AUTOBAHN e LAKESIDE, vi deremo solo che alla fine ci offrono diverse scenette una diversa dall'altra, lasciandovi la soddisfazione di scoprirle da soli.
E se a questo punto non vi è ancora venuta la voglia di andare a cercare una sala giochi che abbia OUT RUN per provarlo, il motivo può essere un solo: il "Ferrarino", ce l'avete già. Ma quello vero!

Maria Brigliadori
Maurizio Miccoli

SUPER HUEY II

COSMI-U.S. GOLD per C64
Prezzo: L. 18.000

Con il primo SUPER HUEY avete sì e no imparato a far girare appena i motori, decollare, compiere un giretto attorno all'isolato e atterrare. Sta bene, ma è tempo che vi diate VERAMENTE da fare, e per la prima volta in assoluto ve ne viene finalmente offerta l'opportunità. In SUPER HUEY II (che la casa produttrice tiene a pubblicizzare, come "il simulatore di volo in elicottero per eccellenza") vi sono SEI differenti situazioni pericolose nelle quali metterete a dura prova le vostre abilità di pilota ed eroe dai nervi saldi. A disposizione, avete un mostro creato dalla tecnologia bellica futurista: il nuovo elicottero UH2X equipaggiato con mitragliatrici 9MM, missili Aria-Aria ed estintori per gli incendi (CO_2), nonché una strumentazione ancora più complessa e sofisticata, se possibile, di quella del predecessore UH1X. Rimandandovi alla lettura delle istruzioni incluse (in lingua italiana, grazie al cielo) per la comprensione dei comandi e il riconoscimento dei vari indicatori, vediamo in dettaglio il carattere delle varie missioni. In RENEGADE (il traditore) dovrete sventare la minaccia di un pazzo che impadronitosi di un vecchio (ma non per questo meno temibile) elicottero UH1X, intende far saltare in aria, a colpi di missile, tutte le basi dell'area militare sotto il vostro controllo: inevitabile sarà il confronto diretto tra il vostro e l'altrui velivolo. In BRUSH FIRE (l'incendio) cercherete di spegnere, con gli estintori in dotazione, un grande incendio scoppiato sulle colline boscose della California; attenzione che la temperatura esterna dello scafo — e qui vi aiuteranno naturalmente gli strumenti — non raggiunga il limite massimo, altrimenti saranno guai seri. In GULF OF TERROR (il Golfo del Terrore) sorvolate il Mar Mediterraneo per controllare il procedere di delicate operazioni mercantili tra le navi della vostra flotta; ma i terroristi, al solito, sono in agguato! In OIL FIRE (petrolio in fiamme) siete ancora di scena sopra le coste del Mediterraneo, dove un incendio doloso ha colpito un impianto di trivella-

zione petrolifera americana: domate le fiamme e salvate gli operai. In BERMUDA TRIANGLE (il Triangolo delle Bermude) sorvolate le famigerate coste della Florida nella stagione degli uragani, per rilevare i dati sul maltempo e trasmetterli giù alla stazione meteorologica; ma in un posto come il Triangolo, lo sapete: può succedere di tutto! Infine, in ARCTIC RESCUE (salvataggio nell'Artico) dovrete riuscire a pilotare l'elicottero nelle ostiche condizioni climatiche (tempeste di neve) del Polo, cercando al contempo di salvare dei ricercatori scientifici che si sono persi durante la bufera; visibilità scarsa e strumenti quasi impazziti, quindi rischi a non finire. A metà tra i tradizionali simulatori ed i giochi d'azione in soggettiva SUPER HUEY II è un riuscito ibrido, vario, coinvolgente e fedele alla realtà. La grafica è la migliore che abbiamo mai visto in questo genere di giochi.

Fabio D'Italia

LEGIONS OF DEATH

LOTHLORIEN per C64
Prezzo: L. 18.000

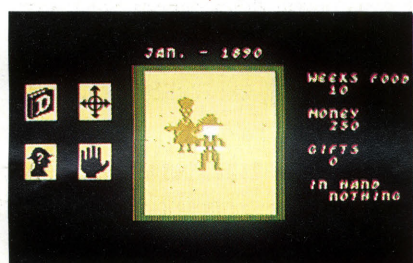
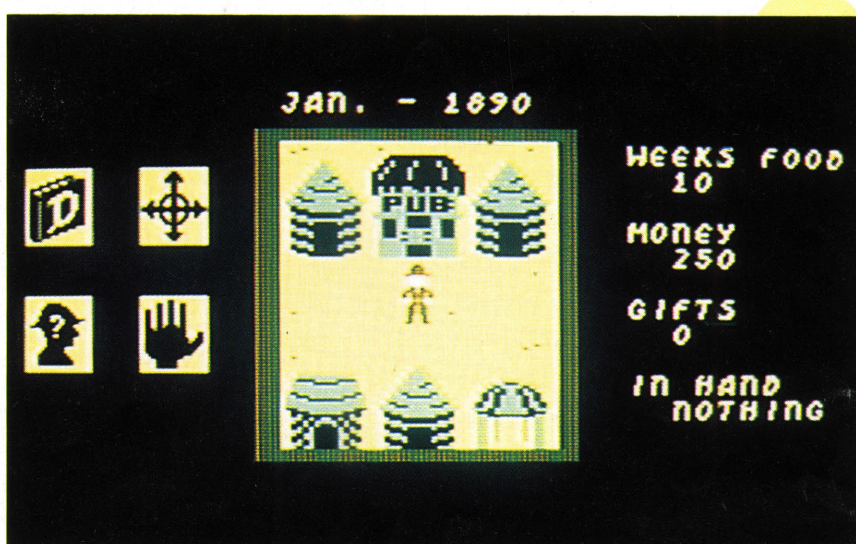
Fino al III secolo a.C., i rapporti tra Roma e Cartagine erano stati amichevoli, ma divennero ostili dopo che, nella loro crescente espansione, si trovarono di fronte a contendersi l'egemonia del bacino del Mediterraneo, o almeno della sua parte occidentale. Invece, fino a due giorni fa, i nostri rapporti con gli Strategy-games erano dei più tesi finché non ci è capitato sottomano questo Legions Of Death, che appunto parla del suddetto conflitto tra le due potenze marinare dell'epoca: ne siamo rimasti entusiasti. Questa dovrebbe essere una conclusione quindi ci sforzeremo di seguire la prassi e iniziare con la descrizione del gioco; siamo a capo della temibile flotta cartaginese, la quale deve essere allestita secondo vari canoni: la prima operazione da compiere è l'acquisto delle imbarcazioni, che partono da una semplice bireme fino ad arrivare alla ultracapiente, ma lenta Heptares. I vascelli dovranno poi essere riforniti di un equipaggio (ve ne sono di quattro tipi) che risulti ideale per ogni nave scelta. A questo punto è indispensabile optare per il numero di arcieri, uomini da sbarco, per l'impiego o meno di vele, per il trasporto di una certa quantità di oro, l'utilizzo di una torre per gli arcieri etc. etc. Preparata la flotta, bisogna posizionare le navi nei propri porti tramite la cartina che comprende Italia, Nord Africa e un'altra buona parte del Mediterraneo; il tutto grazie a un cursore che può "spaziare" per tutta la cartina e inquadrare una zona della stessa, che poi verrà ingrandita in una zoomata in un riquadro nella parte destra inferiore dello schermo. A questo punto deve essere fissato un itinerario per ogni nave, la velocità e altri parametri; col comando "Go" si dà inizio alle operazioni, i mezzi bellici seguiranno la rotta fissata e la cartina si animerà di sagomine stilizzate in movimento provenienti da Roma e da Cartagine. Durante l'azione si possono modificare gli ordini e impartire nuove direttive al proprio equipaggio; gli scontri tra nave e nave avvengono quando esse sono a distanza ravvicinata; la sequenza del loro impatto verrà visionata alla base dello schermo dopo di ché verranno forniti tutti i dati riguardo l'esito dello scontro. Vi sono varie altre opzioni che riguardano la possibilità di riparare o acquistare navi e tante altre cose, il che fa

di Legions Of Death un gioco completo, divertente e coinvolgente; si può giocare in due o da soli contro il computer. In definitiva, davvero un buon lavoro.

Paolo Cardillo

HEART OF AFRICA

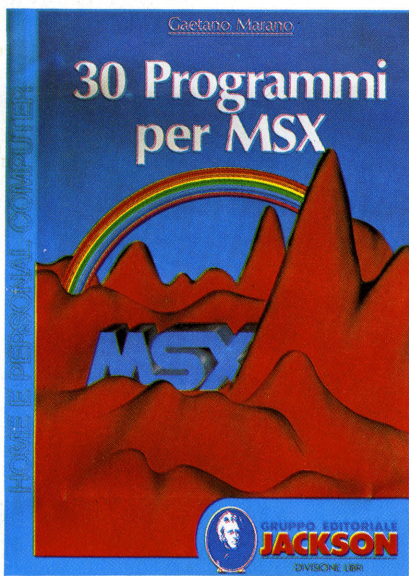
ELECTRONIC ARTS per C64
Prezzo: L. 18.000

Novelli Indiana Jones, siamo stati incaricati da un non meglio noto Mr Primm di recuperare un tesoro custodito in una tomba proprio in territorio africano. In un piccolo schermo, il che ricorda molto il sistema adottato in Seven Cities of Gold, riconosciamo la nostra sagoma e ci troviamo circondati dal nulla desertico; basta però una scarpinata per renderci conto che ci troviamo in Egitto: ecco Il Cairo, centro che nell'epoca in cui ci troviamo (è il 1890) non aveva incontrato il fenomeno dell'urbanizzazione, per cui ci sono solo capanne nelle quali si possono comprare e vendere oggetti utili alla ricerca.

Una improvvisa zoomata rivela in maggior dettaglio l'interno della capanna, ove troveremo un indigeno che ci offrirà informazioni o oggetti indispensabili (ad esempio la canoa per poter risalire un fiume o il cassone di regali da offrire alle popolazioni locali in cambio di ulteriori informazioni). Il viaggio è duro e abbiamo a disposizione una quantità limitata di cibo e denaro, ma possiamo rifornirci presso alcuni villaggi se proprio non ci troviamo in zone completamente disabitate: in particolari capanne si trova sempre un indigeno disposto a rivelare informazioni o a offrire merce, proprio come al Cairo. Alla sinistra dello schermo quattro possibili opzioni: una ci consente di osservare il contenuto delle pagine del nostro diario di viaggio, la seconda consente di visualizzare in un riquadro la zona che stiamo esplorando, la terza icona consente di controllare il nostro stato di salute, l'attuale locazione e di abbandonare gli oggetti in nostro possesso, la quarta riguarda il nostro inventario di oggetti e il loro possibile utilizzo.
Durante il gioco si verificano varie situazioni che dipendono dall'impiego degli oggetti suddetti: per la riuscita della missione è importante offrire regali ai nativi, alcuni dei quali spesso compongono cartine del villaggio che consentono di scoprirne le zone nevralgiche e distinguere le abitazioni-chiave dalle altre. L'atmosfera è delle più coinvolgenti, la trama fluisce, e il gioco assorbe per il suo realismo; è spesso frustrante e proprio per questo tremendamente attraente. La Mia Africa era un film, la vostra Africa è questo gioco!

Paolo Cardillo

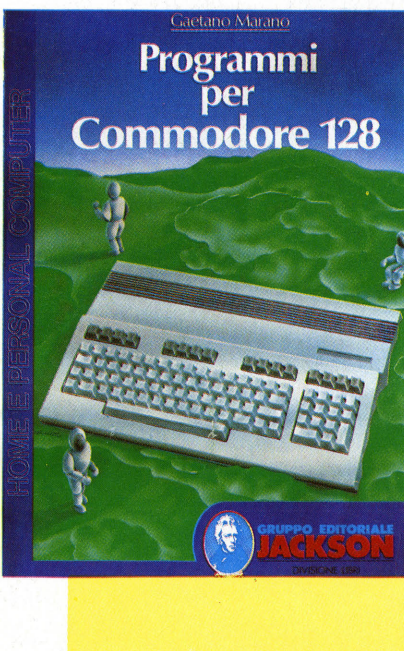
30 PROGRAMMI PER MSX

di Gaetano Marano
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 86 - L. 20.000

Come noto, lo standard MSX consente di utilizzare i programmi scritti su un computer anche su tutti gli altri computer che utilizzano lo stesso standard, senza dover effettuare delle modifiche. Quindi anche i 30 programmi descritti in questo libro, e registrati sulla cassetta inclusa con il libro stesso, possono girare senza difficoltà su un qualsiasi computer modello MSX.
Nei programmi descritti in questo libro vengono utilizzate le caratteristiche più interessanti degli MSX come l'alta risoluzione grafica a più colori ed il generatore di suoni a tre voci.
Tra gli altri potrete trovare un Dise-

gnatore di Sprite ed un Programmatore di Suoni che consentiranno a coloro che vogliono realizzare programmi sugli MSX di risparmiare molto tempo.
Ed ancora, una routine che permette di inserire dei testi anche in modo grafico, dei programmi di Business Grafica, degli effetti sonori, un Piano musicale a 4 ottave, dei programmi di disegno e dei programmi per disegnare, dei giochi, ecc.
Per finire, chi possiede anche un C128 potrebbe, comprando anche l'altro libro descritto in queste pagine, fare un paragone diretto tra i diversi tipi di programmazione per questi computer, essendo molti programmi assai simili.

PROGRAMMI PER COMMODORE 128

di Gaetano Marano
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 78 - Lire 29.000

Il Commodore 128 è uno dei migliori computer attualmente sul mercato ed anche uno dei migliori tra quelli realizzati dalla stessa Commodore, specialmente per l'ottimo rapporto tra le prestazioni ed il prezzo, inferiore a quello iniziale del C64.
Il C128 infatti contiene al suo interno tre computer diversi, ognuno con il suo microprocessore, che condividono la tastiera, la memoria e le altre funzioni dei computer e, nonostante ciò, il C128 ha un prezzo inferiore a quello che aveva il C64 quando fu introdotto in Italia.
I tre computer contenuti nel 128 sono, oltre ad una copia esatta del C64,

che consente di utilizzare subito le migliaia di programmi già esistenti, un modo CP/M, per il quale non manca sicuramente il software, ed un modo 128.
Nel modo 128 il computer dispone di tutte le caratteristiche grafiche di un C64, con in più un modo ad 80 colonne, un processore più veloce, 128M di RAM e soprattutto un BASIC molto esteso (versione 7.0) in grado di sfruttare finalmente in maniera semplice le molte possibilità dei chip grafici e sonori.
Proprio a questo modo 128, per il quale il software a disposizione è tuttora scarso, è dedicato questo libro: si possono trovare ben 22 programmi, che vanno dalla "Business grafica" sino a dei veri e propri disegnatori grafici, in bassa o in alta risoluzione, o che permettono di trasformare il C128 in un cronometro o in un contaprezzi o in un sintetizzatore musicale di 72 note, ed infine che consentono di divertirsi con giochi interessanti quali la roulette.

GIOCHI *in* EDICOLA

SUPER TOTIP

Jackson Soft Oro per C64
Prezzo: L. 10.000 (cassetta)
L. 14.000 (disco) in edicola

Sapete quando è nato il Totip? Il 30 maggio 1948, solo due anni dopo il Totocalcio. Questa e molte altre curiosità su uno dei concorsi a pronostici più seguito fanno da introduzione a questo programma che intende dare una mano ai giocatori del Totip, che stanno diventando sempre più numerosi, grazie anche ad una politi-

ca di marketing, che ha portato ad esempio ad abbinamenti con manifestazioni popolari come il festival di Sanremo e a sponsorizzazioni nel pugilato, nei rally, ecc... Altre iniziative, quali il supertotip. hanno fatto incassare ai fortunati vincitori cifre intorno al mezzo miliardo, per cui anche i cavalli stanno diventando popolari come i calciatori. Con Supertotip si possono scegliere le accoppiate vincenti in maniera diretta oppure lasciando il compito al computer dando solo dei punteggi (da 0 a 9) per ogni cavallo; potete poi condizionare il pronostico nella sezione apposita che offre parecchie opzioni con cui si possono scegliere il numero di accoppiate selezionate, i punti totali sulle accoppiate, il minimo ed il massimo dei tre segni, dei segni consecutivi, delle accoppiate monotermini (11, 22 o XX), delle accoppiate per tipo ed infine le formule derivate escluse. Anche il menù generale finale contiene delle opzioni interessanti, quali la stampa su video, su tabulato o direttamente su schedina, nonché la possibilità di verificare un'eventuale vincita introducendo la colonna vincente.

SUPERENALOTTO

Jackson Soft Oro per C64
Prezzo: L. 10.000 (cassetta)
L. 14.000 (disco) in edicola

Il concorso Enalotto si basa su quello che è forse uno dei più antichi giochi popolari: il LOTTO. Chi non ha mai sentito parlare de "La Smorfia" il famoso libro nel quale vengono decodificati i nostri sogni, trasformandoli in numeri da giocare immediatamente al magico botteghino?
Purtroppo la cabala e la superstizione non bastano per fare "12" (vengono utilizzati i primi 10 estratti di 10 città di tutt'Italia, più i secondi estratti di Roma e Napoli), per cui conviene utilizzare anche l'aiuto di un buon programma con un buon computer quale il C64. La struttura del programma ricalca a grandi linee quello descrittovi per il Totip, con alcuni adattamenti dovuti al fatto che in questo caso i fattori da considerare sono 90 numeri e non una quindicina di cavalli.
Molto interessante è la possibilità di farsi un archivio con le ultime colonne vincenti, fino a 36, che devono essere salvate su un nastro a parte.

C OMPUTER SHOP

Il nostro angolo delle interviste intende "sondare" tutti gli aspetti del meraviglioso mondo dei videogiochi, quindi era inevitabile che prima o poi avremmo fatto un giretto in un "computer shop", ultimo anello che unisce produttori e distributori al consumatore...

In una via un po' anonima di Milano, posta tra piazza De Angeli, e Piazza Buonarroti, si "nasconde" un piccolo negozio: il COMPUTER SERVICE SHOP. Chi ancora non lo conosce (è nato circa un anno fa) non può immaginare cosa offra il suo interno, e con una visita in via Raffaello Sanzio 21 potrà certo verificare quanto espresso nelle righe che seguono. Essendo avviato da poco, il negozio offre ai suoi acquirenti quanto di più recente offre il mercato: dai computer più diffusi fino ai certo validi Amstrad, Epson, PC compatibili, fino al più recente Amiga. Sono disponibili anche monitor, stampanti, disk-drive, e anche ogni più piccolo accessorio hardware (su richiesta anche modifiche) vi viene offerto a prezzi veramente irrisori. È Vincenzo, il titolare, ad accoglierci

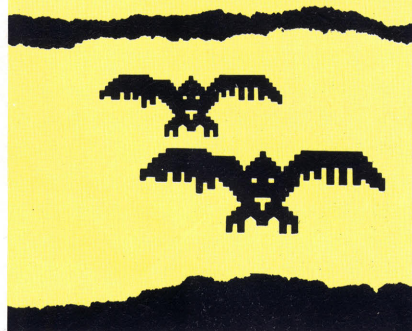
al nostro arrivo, e alla richiesta di una nostra intervista appare alquanto entusiasta e sorpreso. Solo per vedere la sua faccia valeva la pena di fare l'intervista!
Ci viene presentato anche Paolo, un biondo ed aitante diciassettenne, che vista la sua giovane età (non che io sia più vecchio) è in grado di placare ogni richiesta per quanto riguarda il software. Ed è appunto il software il punto forte del C.S.S. (questa è la sua sigla).
Vediamo infatti cassette e dischetti in ogni angolo, disposti con ordine, fino ad arrivare al fatidico cassetto di copie pirata, la cui quantità, ci viene assicurato, è in rapido esaurimento. "E-ra inevitabile" ci spiega Vincenzo, "poiché erano i ragazzini la maggior parte della mia clientela, e chiedere 19900 lire per un originale...".
Purtroppo lo sappiamo tutti, il problema del software copiato è estesissimo, "Dovevamo seguire le esigenze dei clienti" prosegue Paolo, "e se non avessimo venduto anche pirata, il solo risultato sarebbe stato quello di incrementare le vendite dei negozi concorrenti".
Ma alla nostra domanda "Come mai vi siete espressi al passato?" veniamo a sapere che ora il negozio si basa sempre più sull'alfabetizzazione del cliente e sempre meno sulla necessità di vendere centinaia di copia pirata, cercando anche di sensibilizzare un uso più razionale della macchina con l'istituzione di un un "corso di basic". Tradotto più comprensibilmente, il C.S.S. cerca di assistere il cliente dall'acquisto di un videogame fino al completo utilizzo dello stesso, assistendolo con manuali, informazioni e, dove possibile, consigli e trucchi.
Da questo si può quindi capire la ricerca di un nuovo metodo di vendita, basato su un rapporto cliente-venditore che non termina con l'uscita dal negozio del primo, e si ha anche l'idea del perché si basi sempre più sulla vendita di originali, sinonimo di garanzia. Si tratta di un metodo nuovo, indubbiamente valido dal punto di vista didattico, ma chiediamo se renda anche commercialmente. Vincenzo è convinto che il cliente ritorna sicuramente dopo aver comprato da lui, ed è quello che anche noi speriamo, consci dell'importanza della rivalutazione del software originale. Paolo ci elenca poi gli ultimi arrivi e ci mostra l'elenco del software disponibile presso il C.S.S.: una quantità davvero rilevante in rapporto al periodo di apertura! Passiamo poi nel retro del negozio,e anziché vedere tanti piccoli pirati intenti a smontare un laboratorio tipo "sproteggi e duplica", ci accorgiamo della grande quantità di prodotti stipata in ogni angolo del magazzino. "Potendo soddisfare ogni richiesta all'istante, il cliente esce più soddisfatto, poiché evita le trafile delle varie ordinazioni" prosegue Vincenzo, "E da questo lato c'è il mio piccolo laboratorio".

Scopriamo quindi che il C.S.S. esegue anche ogni tipo di riparazioni (ma in realtà l'avevamo già letto nell'insegna!). "I primi tempi stavo in negozio anche tutta la notte per soddisfare le varie richieste, ora il lavoro si è meglio organizzato, per fortuna!".

Nella figura del titolare si nasconde un solerte riparatore? Non fidandoci della sua professionalità (non è sfiducia, me è per non pagare i suoi lavori!) lo abbiamo incaricato delle riparazioni necessarie ai vari modelli che il buon Porretti ha provveduto a distruggere (il risultato e il prezzo saranno comunicati: attento Vincenzo!).

Chiediamo poi quali siano i progetti futuri del negozio ed otteniamo come risposta: "Spero di inquadrare la mia attività verso un ambito più professionale, basandomi sempre di più sui compatibili IBM e sull'assistenza tecnica, ma non penso di abbandonare le piccole vendite che ho attualmente".

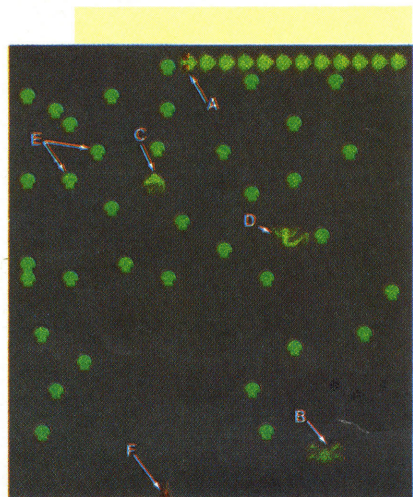
Scattiamo quindi le foto necessarie al completamento dell'intervista (Paolo è subito corso a pettinarsi!) e ci congediamo dal C.S.S.; chissà se il prossimo negozio che ci capiterà di visitare sarà altrettanto valido?

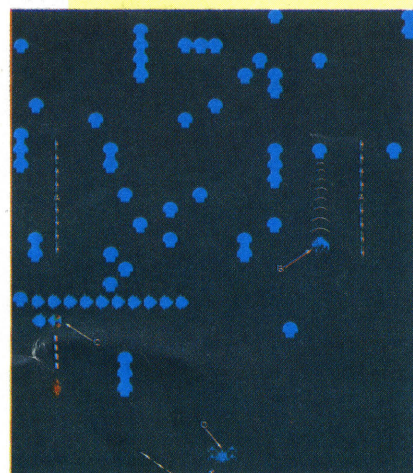
Luca Mantegazza

CENTIPEDE

Contendendo il primato a Defender della William Electronics, Centipede è senz'altro fra i migliori giochi del 1981, e rappresenta a tutt'oggi uno dei più grandi successi arcade dell'Atari Entertainment.
Lanciato in luglio negli Stati Uniti e sbarcato in Europa alla fine dell'anno, Centipede è entrato di diritto nella top-ten dei dieci giochi più gettonati della storia del videogames, e ancor'oggi le migliaia di macchine in circolazione incassano più di 300 milioni alla settimana.
Il tema del gioco sembra la materializzazione di incubi della civiltà dei consumi: l'uomo in continua lotta con enormi insetti, forse frutto di mutazioni genetiche dovute a radiazioni o inquinamento, che si susseguono a ondate inarrestabili e che cercano di raggiungere la terra per uccidere gli uomini.
Centipede non è un gioco per persone tranquille. L'obbiettivo è quello di distruggere con un cannoncino tutti i segmenti di un millepiedi (in inglese "centipede"), al quale seguono altri e poi altri ancora, per mettere alla prova il sangue freddo e la potenza di fuoco dei giocatori. Le distrazioni e gli ostacoli sono numerosi: ragni, pulci, scorpioni. I ragni cercano di eliminare il nostro cannoncino, le pulci riempiono lo schermo di funghi che ostacolano i nostri proiettili, e gli scorpioni iniettano liquido velenoso nei funghi, per fare impazzire il millepiedi.
Ogni 12000 punti, si ottiene un cannoncino bonus.
I punteggi a Centipede non sono mai ecclatanti. Se avete raggiunto gli 800.000 punti, consideratevi dei campioni.
Sembra che anche in questo gioco dell'Atari, come in Missile Command, oltre gli 8.100.000 punti la macchina vada in tilt: due o tre millepiedi con-

temporaneamente sullo schermo, insetti che lasciano sul terreno lettere e numeri invece di funghi, ragni e scorpioni deformati e allungati.
È praticamente impossibile proseguire e bisogna ricominciare con un'altra partita.

A. Il millepiedi (10 punti per ogni segmento abbattuto, 100 punti per la testa). Ha priorità assoluta come bersaglio. Ne ricompare uno nuovo una volta distrutto. Il millepiedi si divide se viene colpito un segmento centrale, e ogni porzione viaggia da sola verso terra. La strategia vincente è quella di non sparare mai nel mezzo, ma attac-

carlo dalla testa. Se un segmento arriva al fondo dello schermo, si moltiplica e diventa incontrollabile.

B. Il ragno (300, 600, 900 punti a seconda della distanza). Il ragno attacca immediatamente il cannone senza indugio. La migliore strategia è quella di colpirlo quando è molto vicino al cannone, per guadagnare 900 punti. Se non si riesce a colpirlo subito, è meglio lasciarlo perdere, per non distrarsi dalla caccia ai millepiedi.

C. La pulce (200 punti). La sua funzione principale è quella di riempire lo schermo di funghi, che sono dannosi in quanto fanno deviare in continuazione il millepiedi rendendolo un difficile bersaglio. Le pulci compaiono

quando ci sono meno di 5 funghi sullo schermo. Abbatterle subito e con decisione.

D. Lo scorpione (1000 punti). Lo scorpione è il migliore alleato del millepiedi, e gira per lo schermo avvelenando funghi a tutto spiano. Se il millepiedi incontra un fungo avvelenato, impazzisce e precipita a bomba verso il fondo dello schermo. Uccidere velocissimamente lo scorpione, prima che avveleni qualche fungo.

E. I funghi (5 punti). Sono di tre tipi: quelli che compaiono all'inizio del gioco, quelli seminati dalle pulci e quelli lasciati sul campo dai segmenti di millepiedi che vengono colpiti (valgono 5 punti in più al termine di ogni vita).
Riassumendo, le strategie vincenti sono quattro. 1) Farsi un varco a colpi di cannone fra i funghi, per sparare la millepiedi quando è ancora in alto. Servono 3 colpi per abbattere un fungo. 2) Uccidere il maggior numero possibile di pulci, che valgolo parecchio e seminano funghi a tutto spiano. 3) Abbattere i segmenti del millepiedi mirando alla testa, in modo da colpire il maggior numero possibile con una sola raffica. 4) Fare attenzione ai ragni, e mantenersi al centro dello schermo subito dopo averne colpito uno, perchè un nuovo ragno apparirà all'improvviso entrando nello schermo da sinistra o da destra.

Diego Biasi

IN a che gioco giochiamo?

EUROPEAN GAMES

TYNESOFT per C16
Prezzo: L. 18.000

Presentare una nuova versione delle ormai classiche olimpiadi non è certo un'idea originale, ma questa versione della Tynesoft (di cui presentiamo un altro prodotto in queste stesse pagine) ha il rilevante pregio di essere stata prodotta per il C16. Certo, le simulazioni sportive hanno invaso il mercato del software già da parecchi anni, ma il piccolo CBM aveva bisogno del suo "punto di forza", e in European Games la mancanza di originalità è soppiantata da un'ottima preparazione. La "compilation" (se così

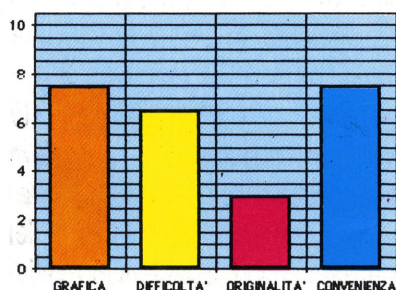
si può chiamare) è composta da cinque specialità sportive, adattissime alle più sanguinose sfide con gli amici: esaminiamole singolarmente.

Il lancio del martello è il primo degli eventi proposti: incrementate la velocità di rotazione fino al lancio, immediatamente dopo il quale dovrete selezionare la gradazione della parabola. Buono graficamente, presenta sia la vista frontale sia quella dall'alto. Segue lo swimming nel quale vi calate nei panni di un novello Mark Spitz, e oltre al mantenimento di una certa velocità dovrete far attenzione all'indicatore dell'aria, onde evitare la morte per soffocamento. Nella terza prova non poteva mancare un classico come il salto in lungo, con la sola differenza che si raggiungono record vertiginosi, impossibili nella realtà. Il canottaggio è forse il meno esaltante e più difficile dei cinque giochi: solo un noioso e complicato utilizzo di quattro tasti. La rassegna si chiude infine

con il sollevamento pesi, veramente ben fatto, e in cui è necessaria la sola forza di due dita. Per coloro che ancora non fossero soddisfatti, basta aggiungere che è previsto l'utilizzo anche del joystick, che il caricamento di ciascun evento è automatico e veloce, e, infine, che è previsto lo scontro tra quattro giocatori, permettendo così l'umiliazione di tre contendenti. Alla fine di ogni sezione di gioco vengono aggiornati i vari punteggi, ed è prevista l'opzione di rifacimento di ciascuna gara. Nulla togliendo alla validità del gioco, sono da sottolineare alcuni punti negativi: primo tra tutti il sonoro (ma se è a discapito della grafica possiamo sorvolare) seguono la mancanza di una premiazione (anche misera, ma che desse un senso alla sfida) e una certa difficoltà di manovra dei tasti, che farà la felicità del vostro assistente tecnico (nel senso che spaccate tutto per la gabbia).

Il gioco è valido, primo nel suo genere, ed è certo da annoverare tra i migliori di quest'anno.

Grazie Tynesoft

Luca Mantegazza

JAIL BREAK

KONAMI per C64
Prezzo: L. 18.000

Toh, chi si rivede: la KONAMI una delle maggiori produttrici di coin-op di tutto il mondo!

Visto il carisma di questo nome e ricordando la versione da bar, stupenda quanto difficilissima (per usare un eufemismo), nella quale il sottoscritto vanta un record di oltre mezzo milione, è inevitabile la curiosità: riuscirà la versione per il C64 a ricreare la stessa atmosfera del suo ispiratore? La risposta, diciamolo subito, è: no!

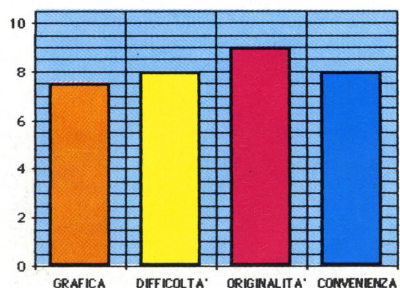
A dire il vero questo gioco non è proprio malaccio, ma ha l'unico difetto proprio nel volersi paragonare all'omonimo coin-op: se avesse assunto un altro nome e si fosse presentato come uno dei tanti giochi alla "RAMBO" di moda oggi, avrebbe trovato comodamente un posticino sulla ribalta del mondo dei giocomputer. La grafica non è la migliore in circolazione, ma merita più della sufficienza, specialmente ocn l'avanzare dei quadri, mentre il sonoro non supera lo stadio di "contorno".

L'azione appare frenetica a prima vista, ma dopo un minimo di pratica ci si rende conto che è abbastanza lenta e prevedibile: i detenuti, che dobbiamo sterminare per arrivare a liberare il direttore della prigione (da qui il nome del gioco), catturato dai rivoltosi, attraversano lo schermo con una traiettoria orizzontale da destra verso sinistra e si fermano quando sono all'altezza del nostro poliziotto (sia verticalmente che orizzontalmente), sparandogli contro una raffica di tre colpi.

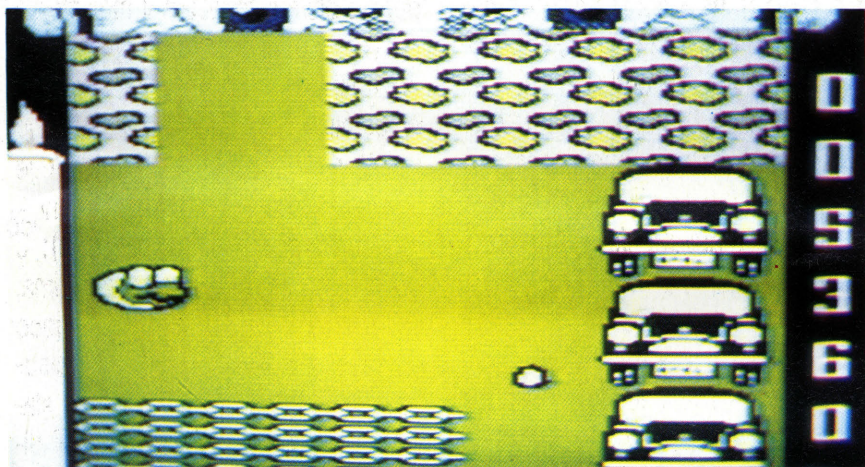
Risulta quindi solo una questione di pazienza avanzare nello schermo, perché oltre a mancare il movimento in diagonale dei contendenti, anche i proiettili (i nostri sono di tre tipi diversi, come nel coin-op) non assumono traiettorie angolate tranne in qualche sporadico caso (come nel 3° schermo con i cecchini dai finestrini): è questa una limitazione notevolissima, che stravolge completamente il gioco originale, nel quale per avanzare bisognava compiere dei veri e propri slalom in mezzo ad uragani di colpi diretti in tutte le direzioni.

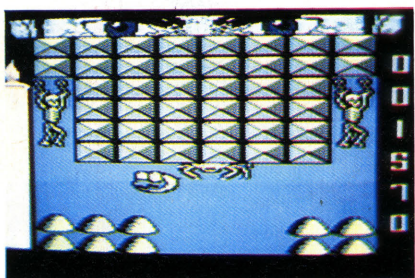
In questo caso invece basta far sparare un detenuto in una direzione e poi affiancarlo in un'altra per eliminarlo senza pericolo; comunque, anche se la situazione è sempre meno "affollata" rispetto a quella del coin-op, rimane sempre un problema mantenere salva la pellaccia, anche perché spesso i proiettili non rispettano molto la presunta tridimensionalità del gioco e ci colpiscono quando non dovrebbero (e per fortuna qualche volta succede anche il contrario).

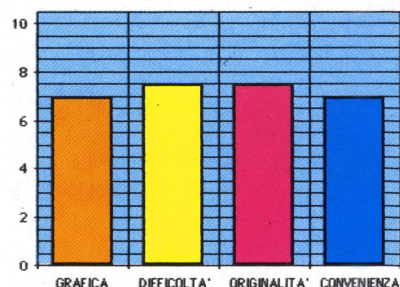
Tutto sommato si tratta di un buon videogioco, anche se... ha sbagliato nome!

Luca Dossena

FUTURE SHOCK

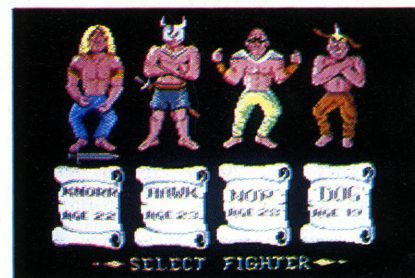
TYNESOFT per C16
Prezzo: L. 18.000

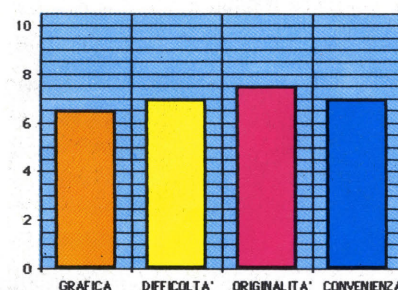
Sono passati milioni di anni, e la vita sulla terra si è modificata completamente. La struttura fisica dell'uomo è stata regredita da alcuni alieni, con il chiaro intento di dominare la terra e sfruttare la razza umana, fino alla forma di un uovo, che ha però la caratteristica di "aleggiare" nell'aria. C'è un'unica via d'uscita a questa situazione, ed è quella di ricostruire la mappa dell'evoluzione umana, dispersa dagli alieni in un tortuoso labirinto. Se l'ambientazione non fosse così truce, probabilmente il gioco perderebbe il suo fascino, ma l'esplorazione del labirinto prima, e la ricostruzione quasi a puzzle poi, rendono Future Shock veramente degno della sua copertina. Naturalmente il labirinto è ben guardato da ogni sorta di incredibili creature, e la vostra condizione di regrediti vi consente quale unica difesa la fuga, al fine di non dover restare sempre nella condizione di non poter rimboccarsi le coperte. Girando per i "cunicoli" troverete vari bivi, ma la direzione da prendere è sempre decisa da forti correnti ascensoriali, e solo in alcuni casi è possibile resistere. Lo scopo del gioco?

Al fine di compiere quello teorico sopra citato, è necessario raccogliere vari pezzi del ricostruttore umano, e, una volta esauriti, ricomporli come se fossero un puzzle.

Ma, attenzione, il tutto deve svolgersi in un certo tempo, e la vostra energia

vitale decresce ogni volta che vi scontrate con un alieno. La grafica è veramente buona, il sonoro è delicato ma efficace, ma a fare di Future Shock (ora sapete il perché del nome) un videogame veramente insuperabile è l'originalità. Come non provare l'ebbrezza di salvare la razza umana? Impossibile, e questo i programmatori della Tynesoft lo sanno bene, e hanno saputo ben supportare l'azzeccata idea del gioco. Il controllo del Glob (questo è il nome degli umani "androizzati") si svolge attraverso due tasti per i rispettivi movimenti orizzontali, e per le posizioni verticali sono previste le già citate correnti ascensionali, e il vostro aumento di peso (che fantasia!) dato dal raccoglimento di quattro "pezzi di puzzle". Attenti quindi a non sbagliare, o arrivati all'apice del labirinto, non potrete più discendere. Una volta collezionati tutti i pezzi del ricostruttore dovrete ricomporlo, e la vostra missione potrà dirsi conclusa. Un gran gioco, indubbiamente, da consigliare a tutto voi, commodorsedicisti!!

Luca Mantegazza

BLOOD'N GUTS

AMERICAN ACTION per C64
Prezzo: L. 18.000 (cassetta)
L. 25.000 (disco)

Tutto ebbe inizio il nevoso dicembre dell'83, mese in cui la già nota Activision presentò sul mercato un prodotto rivoluzionario che si chiamava Decathlon: l'originalità della sua impostazione, come molti sapranno, derivava dalla reale richiesta di sforzo fisico che il gioco comportava, e lo stesso sforzo fisico era il soggetto del programma, trattandosi di atletica. L'interazione era totale. Da allora ne è passato di tempo e si sono susseguiti nel corso degli anni numerose imitazioni del cult-game dell'Activision: Summer Games 1 e 2, Hes Games, Hyper Olympic, ma giuriamo di non averne mai vista una così sadica, e cruenta come quella di Blood'n Guts che ci apprestiamo a descrivere. In questo programma sarebbero infatti concentrati i dieci giochi più popolari tra i barbari, logicamente uno più cruento dell'altro, con frequenti "incidenti" più o meno mortali. La prima prova a cui due barbari dovranno sottoporsi è un classico, il tiro alla fune, con un particolare: a delimitare il campo dei due avversari non è una semplice linea divisoria, bensì un tumultuoso ruscello nel quale il perdente finirà sicuramente per cadere ed eventualmente affogare, spinto giù dalla forza traente applicata alla corda dall'altro. La seconda prova implica una notevole propensione alla pazzia: il nostro "Conan" deve lanciarsi da una torre di almeno 15 metri per atterrare il più lontano possibile (o meglio per spiattellarsi al suolo). Terza prova: bisogna usare le proprie energie per far rotolare un masso fin sulle pendici di un colle e farlo rovinare sul proprio avversario, che si stava cimentando nello stesso tentativo sul versante opposto. Divertente il particolare dell'effetto a rullo compressore del masso che travolge il povero barbaro riducendolo a una sogliola. La quarta prova non richiede... donazioni di sangue: si tratta semplicemente di scolare un boccale colmo di birra prima del proprio avversario. La quinta è forse la più sadica: un prigioniero incatenato deve essere liberato centrando con delle pietre i punti in cui è tenuto dalle catene: se si sbaglia mira... La sesta prova è degna del repertorio di combattimenti mozzafiato di James Bond: seduti su un tronco i cui estremi poggiano su due colli dall'altezza piuttosto elevata, due barbari si scontrano dimenando grossi tronchi da usare per colpirsi. Anche la settima prova non sfugge a questo filone di sadismo macabro: trattasi di lancio del gatto in perfetto stile di lancio del martello: rotazione, acquisizione di velocità e oplà, l'ignaro micio si va a spiattellare al suolo. Ottava prova: richiede doti di equilibrismo; si deve camminare su una corda sospesa su un precipizio, arrivare alla sua metà e qui dare uno scrollone all'altra metà che impegnava l'avversario. Nona prova: lancio dell'ascia nei confronti del proprio rivale; si può saltare e abbassarsi per evitare l'arma nemica. Ultima prova: braccio di ferro; bicipiti e tricipiti in azione per superare la resistenza dei muscoli rivali. Il finale di gioco è tra i più sadici: lo sconfitto (che in realtà se solo avesse perso una gara sarebbe già morto) viene decapitato tra le sghignazzate dell'avversario. Il gioco

prevede la possibilità di scegliere tra quattro guerrieri di diversa età e giocare in due o da soli; il gioco non è nulla di eccezionale, la sua grafica merita la sufficienza ma non se ne possono tessere ulteriori lodi: se è un giorno piovoso, in TV non c'è la finale di Coppa dei Campioni e non dovete ripetere ad alta voce l'atomismo di Democrito come me, allora potete anche giocare a Blood'n Guts.

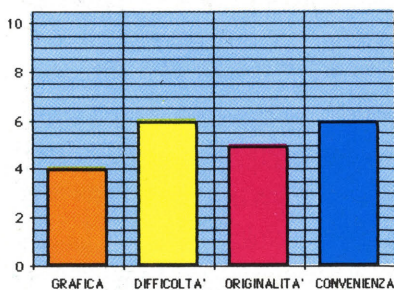
Paolo Cardillo

IN a che gioco giochiamo?

CONQUEST

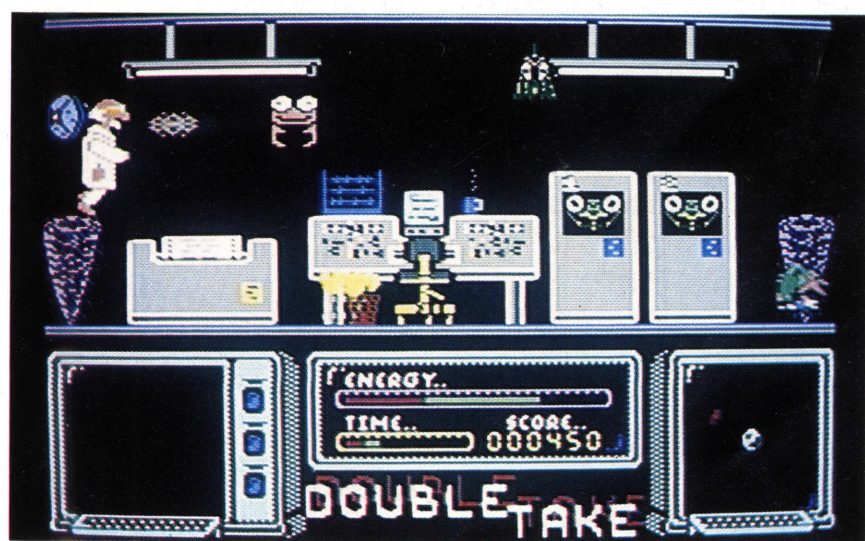
MASTERTRONIC per C64
Prezzo: L. 7.500

CONQUEST è una avventura multischermo ambientata in un tenebroso castello alla maniera di KNIGHT LORE e SABRE WULF, nella quale il giocatore determina certe mosse del protagonista facendo uso di icone. La trama: Oscar, un milionario piccoletto di statura, un po' asociale, ha appena acquistato un intero castello in stile medievale, ove potrà trascorrere in beata solitudine il resto dei suoi gior-

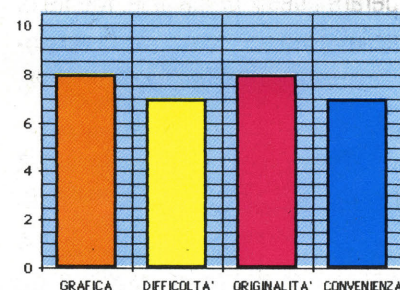
ni, ma viene nottetempo svegliato dall'apparizione di una multitudine di curiosi esserini ectoplasmatici — in poche parole, fantasmi — che si mettono a scorrazzare freneticamente per le numerose stanze buie dell'edificio, ostacolando così l'agognata privacy di Oscar. Ed è così che un furioso Oscar (e qui vi toccherà impugnare il joystick) parte all'esplorazione delle stanze del castello alla ricerca di armi, pozioni magiche e di altri oggetti che gli possano servire per liberarsi degli intrusi. Unico limite imposto sono le risorse energetiche di Oscar, contenute in un'ampolla sotto forma di un liquido verdastro (linfa vitale?) che scenderà a contatto con un fantasma. Le icone utili alla raccolta, all'esame ravvicinato e all'uso degli oggetti sono visualizzati nella parte bassa dello schermo e raffigurano: la lettera u (usare l'oggetto), un occhio che scruta (esaminare l'oggetto), una mano nell'atto di buttare qualcosa (lasciare l'oggetto) ed un'altra nell'atto di prenderla (raccogliere l'oggetto). Per scegliere un'icona si muove un cursore che può spostarsi a sinistra (premere tasto SHIFT) e a destra (tasto Z). Gli oggetti raccolti vengono visualizzati dentro uno spazio sopra quello delle icone, e anche in questo caso muoverete un cursore (tasto A per spostarlo a sinistra, tasto S per la destra) per determinare l'oggetto che volete usare. Come già detto CONQUEST ricorda il vecchio gioco per Spectrum KNIGHT LORE, e purtroppo sia la grafica che gli effetti sonori che l'intera dinamica tengono fede alla parentela, datati come appaiono!

Fabio D'Italia

DOUBLE TAKE

OCEAN per C64
Prezzo: L. 18.000 (cassetta)
L. 25.000 (disco)

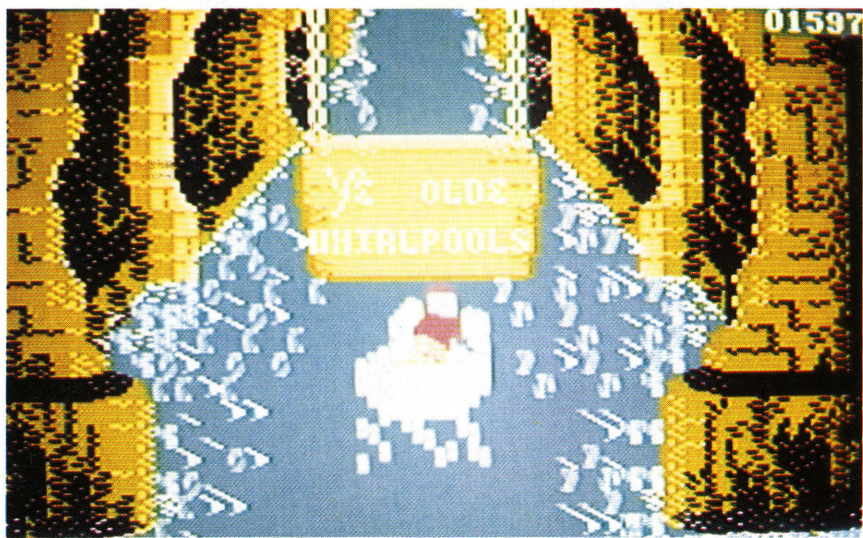
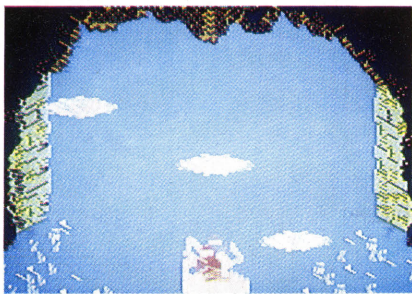
Dove termina l'Immaginazione, ha inizio DOUBLE TAKE! In questo incredibile e coloratissimo gioco prendiamo i comandi di un giovane scienziato che in seguito a straordinari esperimenti di fisica nucleare condotti nel proprio laboratorio, è riuscito a localizzare l'ingresso di una nuova dimensione: un UNIVERSO PARALLELO, l'esatto opposto del nostro, dove il Male è legge di vita e l'Irreale domina violento e incontrastabile sulla Natura. Qui vive SUMINK, altro scienziato, in questo caso malvagio, che intende usufruire di quel passaggio, un lungo corridoio chiamato CYCLOTRON, per invadere e conquistare anche il nostro universo. La nostra missione sarà perciò quella di respingere l'invasione, annientando il Perfido nella sua stessa dimensione. Questo avverrà però al termine del gioco, non prima cioé di aver rimesso al loro giusto posto i diversi oggetti che i due universi si sono scambiati mediante la breccia del Cyclotron, e di aver affrontato le moltitudini di curiose creature provenienti dall'universo opposto, che ostacoleranno energicamente il nostro compito. Fortunatamente siamo armati di scariche elettriche e abbiamo l'abilità di volare, in quanto il contatto tra i due universi ha causato l'annullamento della forza di gravità.

DOUBLE TAKE è un gioco di esplorazione multischermo; spesso, per poter attraversare determinati settori, saremo costretti ad usare diversi mezzi di teletrasporto come, ad esempio, le trombe d'aria risucchianti che si trovano ai margini di certi schermi, oppure la nuvoletta temporalesca che, se toccata, ha l'esclusiva proprietà di portarci nell'universo opposto (a quello in cui ci troviamo) in un batter d'occhio.

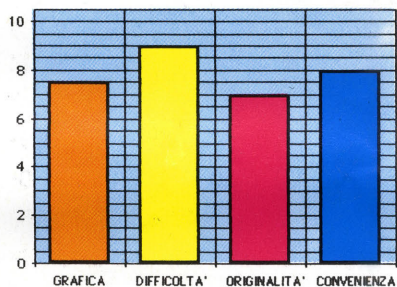
Come punto di riferimento abbiamo una sofisticata strumentazione che ci informa del nostro stato, delle stanze che stiamo esplorando, ci avverte di imminenti sbalzi spaziotemporali che possono cambiare la nostra posizione, e visualizza su un monitor gli oggetti raccolti e la loro esatta collocazione nei rispettivi universi. Il bello di DOUBLE TAKE non sta nella dinamica del gioco, peraltro piuttosto banale e scontata, ma nella varietà degli schermi, le animazioni, le divertenti trovate di certi congegni e la rappresentazione grafica degli esserini alieni, simpaticissimi.

Fabio D'Italia

DRAGON'S LAIR II

(Escape from singe's castle)
SOFTWARE PROJECTS per C64
Prezzo: L. 18.000 (cassetta)
L. 25.000 (disco)

Sono passati solo pochi mesi da quando Dirk ha salvato la principessa Daphne, e il nostro eroe si trova ora alle prese con la seconda parte di questa avventura: trovare una pentola di monete d'oro che si dice sia na-

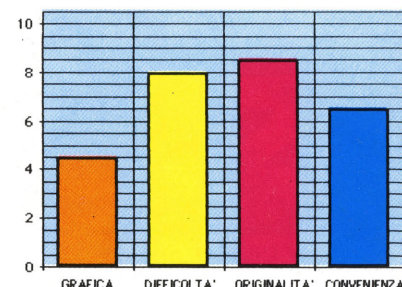
scosta nei sotterranei del castello. Cosa può spingere il temerario ad affrontare nuovi pericoli, a rischiare la vita, se non l'amore per la bellissima giovane? Lasciato da parte ogni sentimentalismo, il protagonista si lancia con una barca con un remo nel fiume sotterraneo che attraversa i labirinti del castello. È subito l'insidia delle

correnti e delle cascate ad affliggerlo, ma la sua abilità di rematore riesce a superare questa prima fase. Niente di difficile? Fino ad ora no, ma la versione home non si differenzia da quella da bar per il fatto di adottare la stessa tecnica di movimento: una freccia luminosa vi indicherà quindi la direzione giusta da seguire, ed è solo una questione di decimi di secondo ad impegnare duramente i vostri riflessi e il vostro joystick. Dal pericolo idrico vi trovate poi ad affrontare un interminabile corridoio, in cui massi e buche cercheranno di far accrescere il paradiso dei cavalieri. Per i fortunati che finendo il secondo quadro non sono ancora novantenni (nessun riferimento al sottoscritto) la stanza del trono sarà un sicuro aiuto al fatidico "game over", e se non bastasse, nello schema successivo troverete il tremendo Re Lucertola, nel cui regno avrete la possibilità di impadronirvi della vostra spada e della pentola di monete d'oro (che invece di portare alla principessa potreste spendere in un hotel alle Hawai). Inizia quindi la precipitosa fuga che vi vede protagonisti, e dopo altri tre schermi che sono il massimo della pazzia fatta programmatore (cavalli statuari, iceberg, massi, palle fulminanti) finalmente in salvo (e vi verrà chiesto: principessa o Hawai?). Questo è solo l'introduzione ad un gioco veramente completo, fantasioso (e vorrei vedere!) e dotato di una difficoltà notevolmente superiore alla media. Evitando ogni riferimento con l'omonima versione da bar, c'è da sottolineare l'estrema ricercatezza di particolari e una certa miglioria della grafica rispetto alla prima parte, doti che fanno di Dragon's Lair Part II (ma il drago, è già alle Hawai? Io non l'ho visto!) un videogioco da non dimenticare di acquistare, consigliato soprattutto ai maniaci che possono vantare la risoluzione della prima parte. Sopravviverete a tutto questo?

Luca Mantegazza

DANTE'S INFERNO

BEYOND per C64
Prezzo: L. 18.000

Il fuoco, le fiamme, i dannati, Lucifero... è l'Inferno! Il videogioco si ispira al poema dantesco, e ricalca graficamente la fantastica avventura vissuta dal poeta fiorentino. In sette giorni di incredibili supplizi vagherete per tutti i gironi dell'Inferno, fino al raggiungimento del "padrone di casa". Vi trovate proiettati nella selva oscura, ed è subito la paura ad impossessarsi della vostra anima: all'uscita di una sorta di labirinto c'è Caronte, il traghettatore delle anime. Egli vi condurrà sull'altra sponda dell'Acheronte, ma... bisogna pagarlo! Certo, ma con quali soldi? Il gioco si basa completamente sulla ricerca di oggetti da utilizzare lungo l'impervio (e caldo!) viaggio, lasciando comunque a noi la possibilità di trarne il miglior profitto possibile. Molti saranno i problemi che incontreremo sul nostro cammino e moltissimi i nemici: dallo sciame di vespe del Limbo all'uragano, dalla Medusa ai demoni di Malebolge.
Ci muoveremo quindi nei nove gironi, cercando di agire per la nostra salvezza, e pianificando ogni possibile utilizzo degli oggetti reperiti durante la strada.
Tutto sommato il gioco così presentato non sembra essere particolarmente difficoltoso, ma, attenzione, non ci è permesso alcun errore (abbiamo infatti una sola vita a nostra disposizione e non vediamo come possa essere il contrario!), altrimenti verremo dannati in eterno.
I presupposti per un gioco interessante ci sono tutti, anche se uno dei punti negativi è rappresentato dalla non certo esaltante grafica. Una presentazione esaltante viene subito ridimensionata da un gioco non certo ricco di effetti speciali, in cui solo l'idea di ripercorrere il cammino di Dante sembra essere l'unico motivo per un eventuale acquisto. Degno certamente di nota è il supporto che ci viene offerto da un motivo azzecatissimo per un posto quale l'Inferno, ma non basta certo a completare l'atmosfera che sarebbe stata necessaria. Piacerà sicuramente agli amanti degli arcade-adventure, ma, personalmente, preferiamo ben altro.

Sarà il caso di aspettare Dante's Paradise? Noi, Poveri Peccatori aspettiamo...

Luca Mantegazza
Giuseppe Porretti

CHAMELEON

ELECTRIC DREAMS per C64
Prezzo: L. 18.000

Empedocle ci insegna che di quattro elementi primari è costituito il mondo: Fuoco, Terra, Aria e Acqua, la cui mescolanza è governata dai principi fondamentali di Amore e Discordia; la Electric Dreams ci insegna, prendendo spunto dalle teorie del filosofo agrigentino, che associati ai quattro elementi esistono anche dei reami incantati.
Proprio in questi si avventura l'indomito Chameleon, col compito di ristabilire l'ordine sul nostro pianeta, in quanto i "Fantastici Quattro" per un improvviso moto di ribellione hanno causato gravi sciagure sulla nostra amata Terra.
Nei sedici regni che esplorerà, Chameleon scoprirà oscure figure di demoni intenti a interrompere il corso della sua missione, e in questo il gioco non offre grandi spunti di originalità, poiché si riduce a poco più di un classico shoot-em-up: c'è Chameleon che avanza offrendosi ad uno scrolling verticale, c'è un paesaggio vivace, ma consueto e il resto è la banalità più assoluta. I demoni schizzano fulminei, dopo una certa attesa, verso il nostro eroe, il quale li insidia con getti letali, ma è tutto di normale routine, comunque.
Cerchiamo almeno di intravedere gli aspetti che avrebbero voluto, nelle intenzioni, essere indici di originalità: ad esempio esiste la possibilità per Chameleon di emanare getti di uno dei quattro diversi elementi primordiali: se ritenete che l'Acqua possa meglio contrastare i malefici demoni, potete optare per essa, altrimenti po-

a che gioco giochiamo?

tete scegliere uno degli altri elementi. Il guaio è che dopo un po' ci si accorge che non sussiste alcuna differenza tra i vari elementi, visto che nessuno incide più dell'altro nell'atto del combattimento: il concetto doveva essere evidentemente meglio sviluppato, prevedere una varietà di effetti per ogni singolo elemento impiegato e non offrire questa monocorde interpretazione dello shoot-em-up.

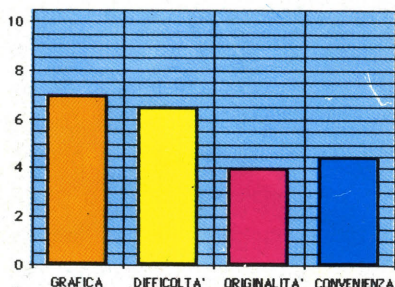
L'unica nota di merito è la buona fluidità di movimento riscontrabile nel personaggio di Chameleon, il quale salta, si china e cammina con un buon effetto realistico.

Inoltre il resto della grafica merita più

della sufficienza grazie a dei fondali apprezzabili, delle riconoscibili sagome di oscuri nemici e così via.

Tutto questo però non basta per fare un buon gioco, il quale necessita di trovare originali e non di trame stra-adottate come nel nostro caso.

Chameleon merita quindi una sonante bocciatura!

Paolo Cardillo

ALIENS

ACTIVISION per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

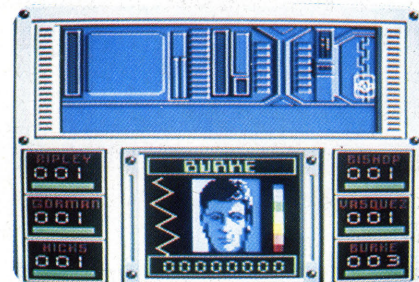
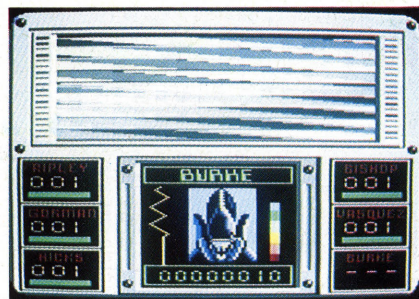
L'ufficiale Ripley è l'unica sopravvissuta (si, è una donna!) della nave spaziale "Nostromo". Interrogata da una commissione molto scettica, Ripley racconta la sua tremenda avventura citando fra la meraviglia (e il ribrezzo) generale, strani esseri che usano il corpo umano per la loro gestazione. Ma, come sta capitando a noi, nessuno le crede. L'ufficiale ha scoperto con orrore che il Pianeta dove è avvenuto l'incontro con gli Alieni, era abitato da una comunità di terrestri che da qualche tempo non dava più segni di vita.

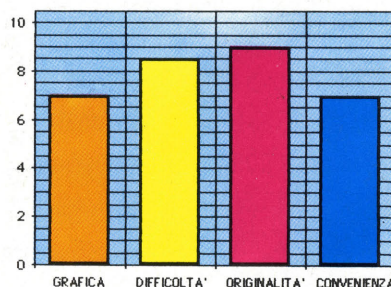
La sua tremenda avventura è partita così, con un pugno di uomini, alla riconquista della colonia perduta e con la speranza di salvare i poveri malcapitati.

La nostra natura di super-eroi (ufficiali) ci permette di...stare alla larga dai mostruosi nemici, contro i quali dobbiamo scagliare i temerari del nostro equipaggio (la potenza del grado!). Il campo da cui dirigiamo le operazioni ci dà la possibilità di comunicare con tutti i membri, e il nostro potere ci permette di impartire ordini inappellabili.

Ci possiamo così mettere in contatto con un qualsiasi elemento dell'equipaggio (se questo si trovasse in pericolo) aiutandolo con abili colpi di Smart Gun ad uscire dalle situazioni più intricate. Se la missione stesse per fallire e non ve la sentite di subire l'onta della sconfitta o peggio la metamorfosi in alieno, potrete sempre optare per l'auto-distruzione. Comunque, affrontato l'alieno, potreste salvare ancora Newt, l'unica bambina sopravvissuta, e ristabilire così la vostra figura di ufficiale integerrimo.

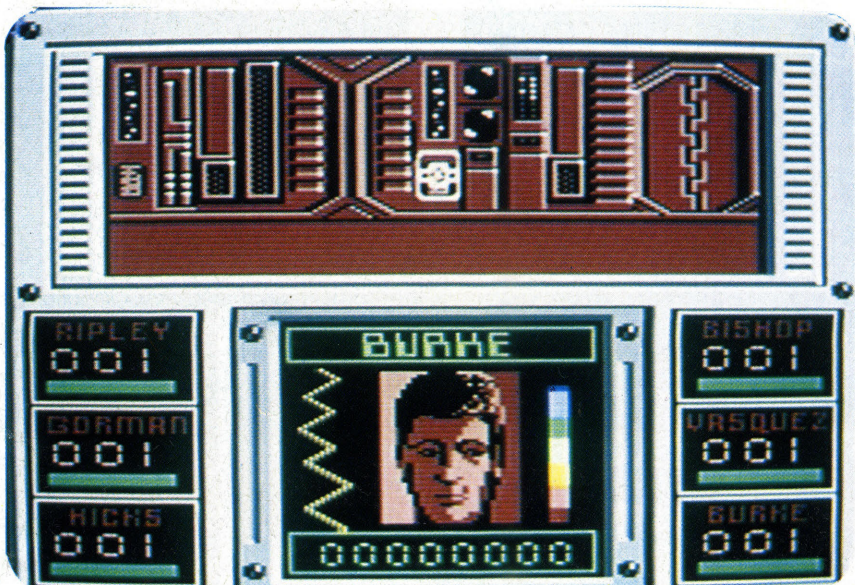
Il gioco qui in redazione ha "preso subito" (tanto per essere terra-terra) e iniziano a partire i primi utili consigli. Allenate i muscoli delle dita a far grondare sugli esseri abominevoli i proiettili della vostra Smart Gun, ma non esagerate poiché... sono contati!!! Evitate strane chiazze per terra, sono fatali! (è meglio per i deboli di stomaco non sapere a che cosa sono dovute!). Infine, tenete d'occhio tutti i membri dell'equipaggio, potrebbe essere pericoloso perderne anche uno solo.

Non siete convinti dalla trama? Non vi

resta quindi che aggiungere una grafica soddisfacente, un sonoro che, rifacendosi alle musiche del film, esalta la potenza della vostra macchina, ed un'azione mozzafiato, il tutto per rendere questo gioco insostituibile nella biblioteca dei commodoristi amanti dei giochi d'azione. E se un giorno, durante una partita, vedrete uscire dal vostro monitor un Alien, pensate a noi (ma solo perché ve l'abbiamo consigliato!)

Luca Mantegazza
Giuseppe Porretti

IMPOSSABALL

HEWSON per Spectrum
Compatibilità: Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Spesso si usa dire: "già il nome è tutto un programma" ed è basandosi su questa idea che probabilmente il bravo programmatore della Hewson ha scelto il titolo per la sua ultima creazione.

Infatti la palla impossibile (impossible ball) è un nome che rende giustizia ad un gioco concepito al limite del

giocabile. Ma andiamo con ordine. Lo scopo del gioco è quello di percorrere una determinata distanza muovendosi su un campo tridimensionale da sinistra verso destra, evitando nel frattempo di entrare in collisione con le varie unità nemiche ed avendo buona cura di catturare tutti i cilindri presenti in campo.

I nemici sono fondamentalmente di due tipi: quelli immobili, dei quali fanno parte le varie forme di stalatiti e stalagmiti e le diverse mine, e quelli mobili cioè quegli anelli che a seconda dei casi strisciano sul pavimento o sul soffitto. Per quanto riguarda i ci-

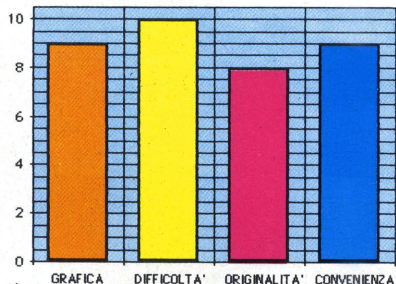
lindri, essi sono di forma uguale in tutti gli otto schemi, come del resto non varia assolutamente il modo col quale bisogna catturarli, cioé rimbalzandogli sopra con la propria palla.

Al principio di ogni nuovo schema, nella parte inferiore sinistra del video, possiamo vedere il numero di cilindri che dobbiamo catturare e schiacciare prima di arrivare al traguardo, che corrisponde poi al numero di cilindri presenti nel livello mentre alla destra del punteggio troviamo il timer pronto ad iniziare il conto alla rovescia.

A questo punto il gioco è più che esaurientemente illustrato, ma qui iniziano i problemi. Infatti, come abbiamo detto all'inizio, il gioco fa fede al suo titolo di palla impossibile, date le

estreme difficoltà incontrate anche nel completamento del primo livello di gioco. Impratichirsi con i comandi (a proposito il programma è strutturato per riconoscere e selezionare automaticamente l'interfaccia per joystick usata) e prender confidenza con gli strani balzi della palla non è infatti impresa da poco, soprattutto per quanto riguarda il raggiungimento di alcuni cilindri posti in posizioni strategiche. Siete quindi pienamente giustificati per le prime dieci terribili partite, soprattutto se non avete la possibilità di giocare con un joystick.

Concludendo, vorremmo dire che Impossaball è un programma ben riuscito: pur non essendo assolutamente una pietra miliare della storia dei video-games è un programma onesto, abbastanza ben curato ed originale. Complimenti quindi alla Hewson software, che, al contrario di molte altre piccole case inglesi, ha il pregio di presentare un buon prodotto, con un libretto di istruzioni che una volta tanto non cerca di convincerti che la tua palla è l'ultima speranza rimasta al mondo occidentale.

Andrea Verona

ROBOT KNIGHTS

RED RAT SOFTWARE per Atari 400/800/XL/XE

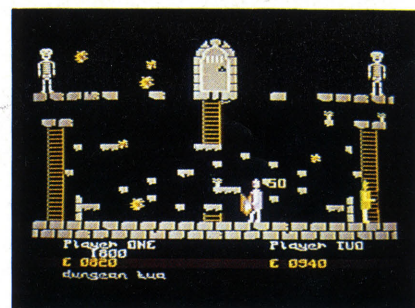
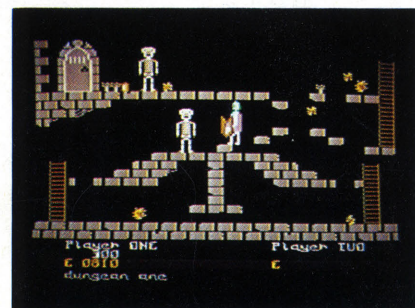
Prezzo: L. 25.000 (disco)

La storia è la solita; il genio cattivo ha quasi completato la base dalla quale scaglierà l'attacco alla terra e tu, prode eroe, sei l'unico che può intervenire per impedire la prematura scomparsa del nostro amato pianeta verde-azzurro. Cambiando alcuni particolari e sceneggiando il tutto, la trama calza a pennello ad un centinaio di giochi ma Robot Knights si differenzai da tutti questi per un particolare: è brutto. Il gioco non solo è banale, ma è anche lento, mal disegnato, noioso, ripetitivo e chi più ne ha, più ne metta.

Se da quanto detto avete dedotto che il programma non ha riscosso i nostri consensi, vi sbagliate poiché in realtà il gioco ci ha fatto proprio schifo. "Quanto accanimento!" direte voi; "Più che giustificato!" rispondiamo noi, perché riteniamo che sia una ve-

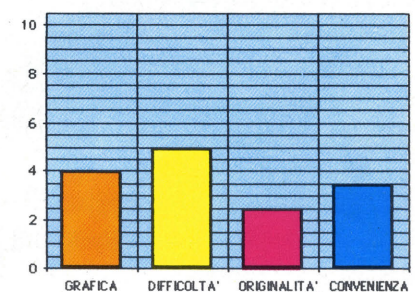
ra offesa che siano offerti dei programmi datati gennaio 1987 che non sono nemmeno lontanamente in grado di reggere il confronto con giochi dello stesso genere datati 1980/82.

Lo scopo del gioco, per chi volesse ancora saperlo, è quello di superare indenni otto stanze dell'abitazione di Diavol Otto, il cattivo della situazione, per raggiungere e distruggere il laboratorio infernale. Per far ciò dobbiamo guidare SIR BOLD, il potente Serial Integrated Robot — Binary Otto Liquidator Droid, destreggiandoci abilmente attraverso le palle di fuoco lanciate dai terribili SSS (Scheletri Senza-Scrupoli), pena la perdita di alcune unità di energia: finita quest'ultima il nostro robot è kaputt! Per poter oltrepassare la porta che ci conduce nella stanza successiva, bisogna raccogliere tutte le unità energetiche ed i bonus punti ed eliminare i pericolosi SSS.

Non essendo munito di armi, ma solo di uno scudo, l'unico modo per eliminare i suddetti nemici è quello di far rimbalzare addosso agli aggressori le palle di fuoco lanciate dagli stessi; questo metodo però si rivela molto frustrante, vista la scarsa autonomia di volo delle palle.

Queste ultime righe vorremmo spenderle per il manuale, ancora una volta del tutto inadeguato, vista la sovrabbondanza di inutili e stupide trovate, degne di uno sceneggiatore di dubbio gusto, che vanno a scapito della chiarezza e leggibilità.

Insomma concludendo non rimane che un ultima cosa da dire: questa volta alla Topo Rosso Software abbiamo fatto vedere i Sorci Verdi (perdonate la battutaccia N.d.R.).

Andrea Verona

ADVS' H·E·L·P

Come ogni mese arriva puntualissima la rubrica riservata agli HELP e come ogni mese tante sono le lettere giunte in redazione alle quali noi andiamo immediatamente a rispondere.

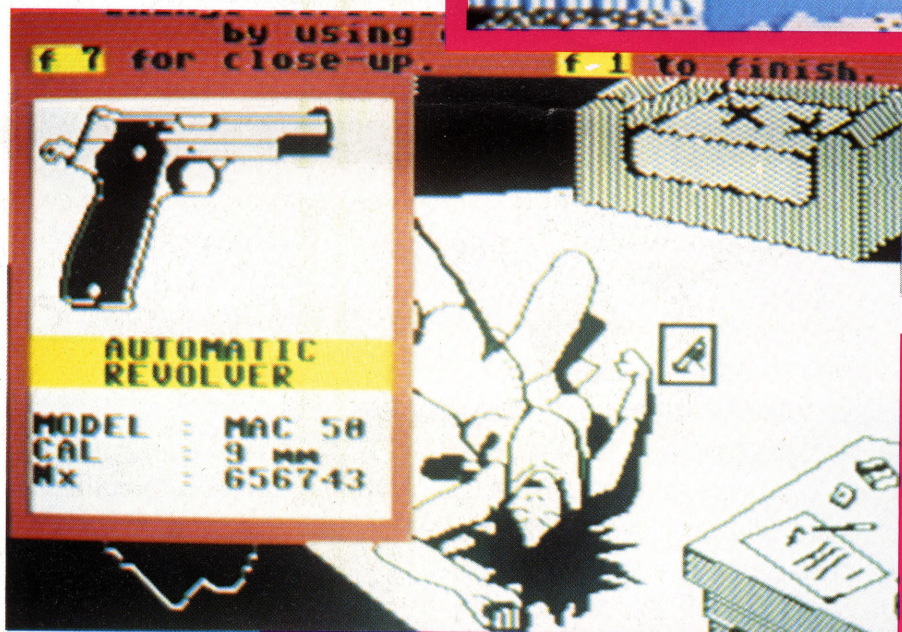
ERIK THE VIKING

Gianni Aurea di Chieti chiede come fare per bloccare la volpe in ERIK THE VIKING.
Bene caro Gianni, devi usare il nastro giallo e il gioco è fatto.

EMERALD ISLE

Annibale Morosini di Bergamo vuole invece la soluzione al dilemma della motosega in EMERALD ISLE.
OK è molto semplice (per noi che lo sapevamo): devi indossare la fascia sul braccio e poi passare il punto ostico.
Non avrai più alcun problema fino a quando non te la toglierai (ma poi chi ti dice di toglierla?)

RETURN TO EDEN

Vincenzo Casarotti di Novara ci scrice: "Nell'adventure RETURN TO EDEN non riesco a vincere granché al gioco della roulette quando vado al

casino. Come faccio a guadagnare un po' di lira?"
Devi sapere, caro Vincenzo che la roulette in questione è truccata. Perciò devi aggirare l'ostacolo in questo modo: punta tutto sul colore che preferisci per un massimo di sei volte. Vincerai sempre perché ti faranno vincere sempre, qualunque sia il colore da te scelto. Dopo la sesta giocata ritirati. OK?

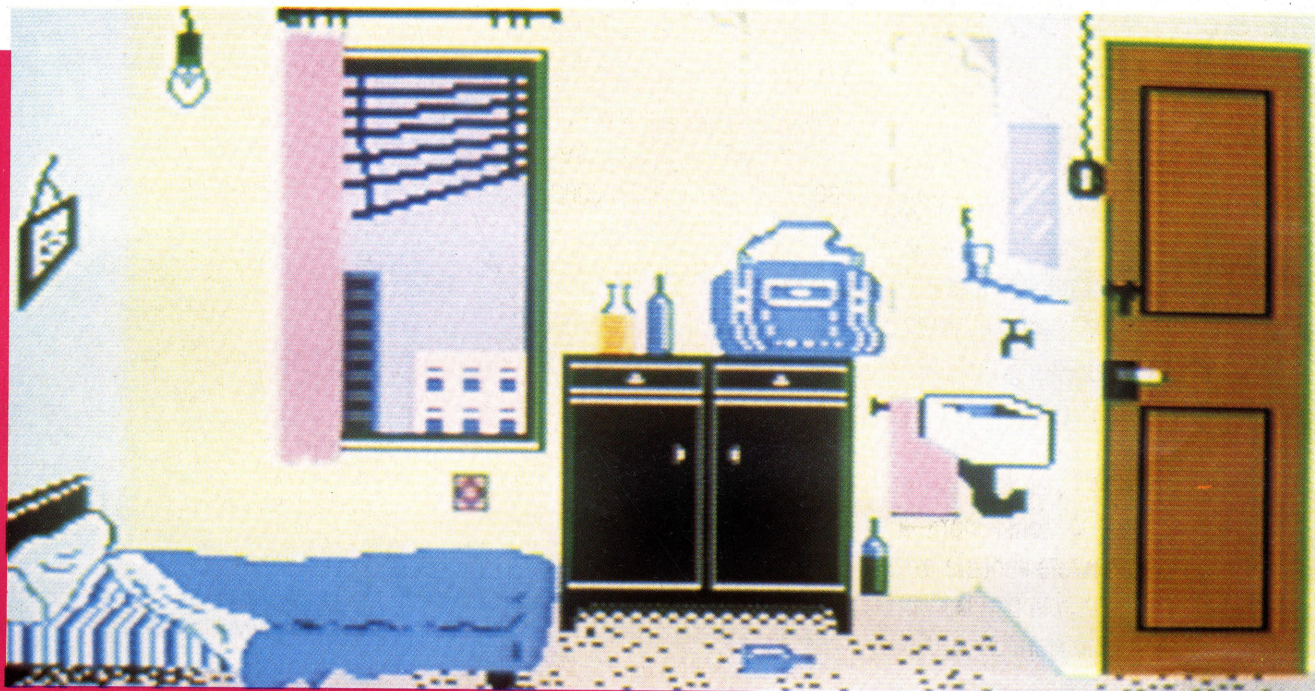
SNOWBALL

Come faccio per non morire in SNOWBALL quando vengo colpito dal raggio laser?" ci chiede e si chiede Patrizia Bellocchi di Milano.
Dunque, se possiedi il vassoio devi frapporre quest'ultimo tra te ed il laser ed il gioco è fatto.
Ma se non hai il vassoio?

THE PAWN

Aldo Grazioli di Pavia vuole sapere come fare per ottenere il piombo nella miniera in THE PAWN. Risposta: usa la cazzuola con il seguente comando "PICK ROCK WITH TROWEL"

FEASIBILITY EXPERIMENT

Maurizio Groppi e Emilio Rossi di Milano ci scrivono:
"Siamo veramente distrutti. Sono più di sei mesi che ci arrabattiamo insieme per tentare di risolvere l'adventure dal titolo FEASIBILITY EXPERIMENT, ma siamo tristemente arrivati alla conclusione che tale gioco è al di sopra della nostra misera portata. Da ben dieci giorni poi non facciamo altro che tentare e ritentare ad ogni ora della serata, tanto da trascurare sia la nostra persona (non mangiamo e non dormiamo quasi più) che le nostre mogli, che ci vedono invecchiare di dieci anni ogni volta che accendiamo il computer.
Caro Claudio, tu che sai e che puoi tutto, dacci un aiuto, dicci ad esempio come fare per trovare lo stoppino in modo da accendere la candela durante il gioco.
È proprio difficile o siamo noi un po' impediti?"
Carissimi amici mi duole dirvelo, ma devo proprio constatare che i vostri cervellini non brillano certo di genialità.
È possibile che non vi siate accorti che sciogliendo la neve vicino alla caverna compare proprio l'oggetto da voi agognato?
Vergogna!

CIRCUS

Alfredo Vitali di Napoli vuole la benzina nell'adventure CIRCUS.
Bene, per trovare quello che cercate dovrete andare in prossimità del generatore di corrente e digitare il comando SYMPHON PETROL. La benzina era proprio lì dentro

SUGGERIMENTI IN BREVE DAL NOSTRO ESPERTO...

WISHBRINGER

La gatta che trovate nel castello non vi serve a niente. Non portatela con voi.

BUCKAROO BANZAI

Con la torcia andate dritto in cantina e poi esaminate le scale: troverete qualcosa di molto utile.

PLANETFALL

La barra di ferro fatta a ferro di cavallo non è altro che una comodissima

calamita con la quale potrete prendere la chiave!

HAMPSTEAD

È incredibile, ma vero: per finire HAMPSTEAD bisogna tornare con la ragazza nel luogo dove avevamo lasciato la bicicletta e dirigersi (dopo avere indossato la tuta) verso il quartiere di HAMPSTEAD.

THE PAWN

Ricordatevi che il guru vuole l'acqua, perciò quando egli vi consegnerà la coppa di riso voi dovrete vuotarla, andare sulla montagna, riempire la coppa di neve e farla sciogliere dando poi l'acqua al guru.

SORCERER OF CLAYMOURGE CASTLE

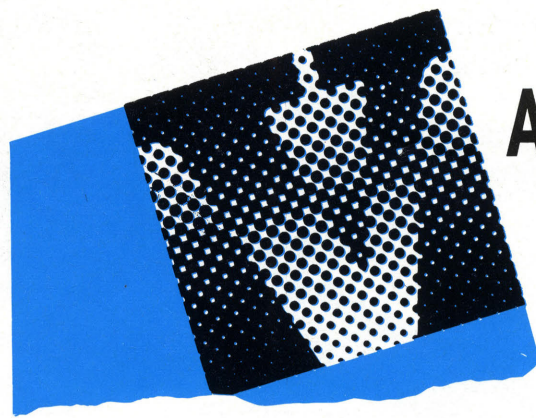
Usate l'incantesimo dell'impermeabilità contro l'albero.
Entrerete così all'interno di esso e scoprirete che è qeusto il posto dove lasciare le stelle per ottenere il punteggio.

HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY

Ricordatevi che non è importante inserire la spina nella grossa presa per viaggiare.
Fate piuttosto più avanti questa operazione quando vi sarà senz'altro più utili.

NEWS DALLA INFOGRAMES

Questo mese, che francamente non si segnala certo per la prolificità di progammi per i nostri computers, ci riserva comunque due piacevoli novità provenienti entrambe dalla software house INFOGRAMES.
Si tratta infatti di due nuovissime adventures che, con il loro nuovo meccanismo di gioco, portano sul mercato nazionale un'innovazione per quanto riguarda tutti i giochi d'avventura finora prodotti.
Ma vediamole più in dettaglio: la prima è VERA CRUZ, un intricato caso poliziesco in cui sarete chiamati a far luce su uno strano suicidio.
Il gioco si apre con la schermata del cadavere steso sul pavimento e con voi che dovrete fotografare tutti i particolari che poi vi aiuteranno ad individuare il presunto assassino di VERA CRUZ, una nota prostituta francese.
Per mezzo di appositi comandi illustrati sul manuale di istruzioni potete anche contattare i terminali video collegati con i vari distretti di polizia consultando così i dossier di tutti gli indiziati.
Il grosso e non unico pregio di quest'adventure è soprattutto quello di poter fare avvicinare a questo genere di giochi tutti coloro che ritengono le avventure un qualcosa di difficile ed incomprensibile.
La seconda adventure propostaci dalla Infogrames è THE INHERITANCE.
Peter, il protagonista di questa vicenda, non può nemmeno uscire di casa, assillato com'è dai creditori che reclamano i loro soldi, ma un bel giorno ecco arrivare un telegramma che annuncia la morte di una sua vecchia zia, la quale gli lascia un'enorme eredità a patto che egli superi una prova.
Peter dovrà, per ottenere la fantastica eredità, recarsi al casino di Las Vegas e riuscire a vincere un milione di dollari come anni prima fece la zia.
Il gioco si articola in tre parti: per prima cosa dovrete aiutare il protagonista ad uscire di casa senza farsi notare dai creditori; poi dovrete prendere l'aereo superando non poche difficoltà ed infine, giunti al casino di Las Vegas, potrete tentare la fortuna giocando ai vari giochi (roulette, dadi) in modo da superare la prova richiesta.
Alla fine di ogni parte di programma, riceverete un codice da digitare sul computer in modo da accedere a quella nuova.
Quest'adventure è la vera novità del genere: poco da scrivere e tanto da vedere in quanto tutte le operazioni si possono effettuare per mezzo del joystick e di un'accattivante grafica.

a cura di Claudio Balzi

AMPYR MOTEL

La Arscom, softerhouse genovese specializzata essenzialmente in Adventure Games, ha realizzato per proprio conto una nuova Adventure Grafica in due grandi parti.
Chi conosce i lavori di questa casa, che ha realizzato tra l'altro la prima rivista per adventure in edicola, nell'ormai lontano Marzo 1984, non ha certo bisogno di essere invogliato a giocare questo nuovo gioco.
Con il passare degli anni la Arscom ha migliorato sempre più i propri prodotti sia dal punto di vista della programmazione che da quello della grafica.
In questo gioco poi la grafica è tutta tesa a creare la particolare atmosfera che tale soggetto Horror richiede. Infatti si tratta di un soggetto particolarmente curato, che passa dalla pura ricerca nel miglior stile Adventure a momenti di suspense davvero coinvolgenti alternati a divertenti situazioni.
Wampyr Motel è stato prodotto per cassetta ed è offerto al prezzo veramente basso di lire 7.000.
Questa volta la Arscom non distribuirà il prodotto in edicola o in negozio, ma per corrispondenza.
Il pacchetto contiene anche un piccolo e simpatico manuale d'uso: la Arscom ha sempre dedicato molta cura alla parte cartacea, ed anche questa volta il giocatore non ne sarà deluso.
Per tutti quei giocatori che avessero bisogno di ulteriori informazioni diamo il numero di telefono della Arscom: 010/504752.

OUT a che gioco giochiamo?

FIRE TRAP
(DATA EAST 1986)

Fra tanti "usual game" si sentiva la mancanza di qualcosa di nuovo nel campo dei videogiochi, anche a causa della crisi del settore per (de)merito dei corsari di programmi; con questo "Fire trap" si risollevano parzialmente le sorti, in quanto si tratta di un prodotto abbastanza originale, malgrado richiami seppur in minima parte un vecchio gioco della Nichibutsu: si tratta dell'ultima novità della DATA EAST americana, presentata all'AMOA di Chicago. Veniamo dunque al gioco: si tratta di impersonificare un coraggioso pompiere che ha il compito di liberare una dolcissima donzella che si trova in pericolo in cima ad un grattacielo in fiamme. Il quadro comandi è composto da due joystick che permettono al nostro eroe di muoversi con rapidità nell'ascesa al grattacielo. Come potrete

notare sul video, a sinistra, compare un piccolo riquadro che spiega in modo semplicissimo l'uso dei due joystick: muovendoli in senso alternato, su e giù, permettono di scalare il palazzo, spostandoli invece contemporaneamente verso destra (o sinistra) il pompiere si sposterà parallelamente nel piano nel quale ci troviamo, nella direzione voluta, portandoli verso il basso possiamo indietreggiare evitando i numerosi trabocchetti che ci impediscono una salita tranquilla, ed infine portandoli uno verso l'altro ab-

biamo la possibilità di sparare estinguendo i focolai che divampano dalle finestre. Durante l'ascesa bisogna stare attenti agli oggetti che cadono dal palazzo, tipo mattoni, tavoli, poltrone, martelli, scarpe, ed un curiosissimo maggiolino tutto matto, che faranno di tutto per renderci la vita più difficile. Salendo troviamo nascosti dietro le finestre due tipi di estintore, rosso o azzurro, con un differente utilizzo: quello rosso ci permette di sparare in tre direzioni, verso l'alto, a destra e a sinistra, mentre quello azzurro porterà una certa invulnerabilità al pompiere, purtroppo con un effetto limitato nel tempo. Inoltre si può trovare una freccia verticalizzata, che una volta colta permette di percorrere in brevissimo tempo numerosi piani. Ci sono inoltre donne, uomini e cani che si agitano, cercando di attirare l'attenzione del pompiere; per salvarli, una volta raggiuntili il nostro eroe li munirà di paracadute e li farà lanciare verso terra, proseguendo poi nel suo intento che è quello di salvare la famosa ragazza. Una volta intravista la nostra bella bisogna fare attenzione poiché una gigantesca palla di fuoco si scaglierà all'ultimo momento contro di noi cercando di rendere vana la nostra salita. Finalmente giungiamo a destinazione e abbracciato il nostro amore, potremo calarci fino a terra per mezzo di potenti retrorazzi, posandoci come una piuma su una autopompa, acclamati a gran voce dalla folla. Durante la discesa c'è la possibilità di estinguere altri focolai, aumentando così il bonus finale. Tutto ciò deve essere fatto in un tempo prestabilito dal gioco: maggior tempo sfrutteremo, minore sarà il bonus conclusivo.

Dopo quello che abbiamo detto penserete si trovarvi di fronte ad un gioco complicato, invece non è affatto vero! In realtà Fire Trap è un coin-op piuttosto semplice e mi darete ragione non appena lo proverete.

Luca Santorsola

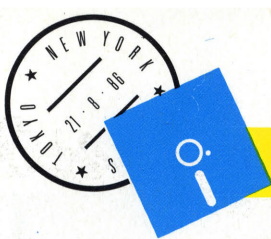
KIKI KAIKAI
(TAITO 1986)

Il medioevo giapponese è il periodo di ambientazione di questo coin-op abbastanza originale con una grafica discreta; il giocatore si immedesima in un simpatico giapponesino il quale dovrà salvare sette classici personaggi del Giappone che fu: una geisha, un samurai, 3 personaggi del popolo (probabilmente ricchi commercianti), un vecchio saggio (molto rispettato allora) e un ministro, tutti rapiti, con una strana nave, da 4 uomini forzuti mentre il protagonista li sta felicemente salutando. Inizia così la faticosa avevntura per liberare uno ad uno tutti i rapiti (quindi in totale 7 schemi). I comandi sono: un joystick a 8 posizioni e 2 pulsanti, uno per usare il ventaglio, l'altro per sparare dei colpi ben più efficaci (sono delle pergamene) che possono essere aumentati di intensità ed efficacia raccogliendo delle pergamene nascoste nelle varie pagodine illuminate all'interno, che sono dislocate lungo il percorso; se le pergamene sono bianche frutteranno un bonus di 1000 punti, se rosse uno sparo di fuoco, se gialle il colpo diventerà più grosso. Ma se si troverà un cuneo lungo il percorso il colpo acquisterà maggior velocità, con una perla gialla o bianca otterremo 1000 punti ed infine si può trovare un ventaglio che attribuirà una vita extra (tutto questo si avrà anche colpendo delle strane goccioline marroni che compariono improvvisamente nello schermo). Gli schemi di gioco sono ambientati fra sentieri di sassi, corso d'acqua e muri di pietra, tutto questo racchiuso fra due muri ai lati; gli schemi sono divisi in settori delimitati da un'entrata tra due muri che si aprono e si richiudono dopo averli oltrepassati togliendoci la possibilità di tornare indietro; dopo i primi due settori dove avremo trovato dei fantasmini fronteggeremo dei piccoli animali con un occhio che tenteranno di aggrapparsi alle spalle rendendo più lento e vulnerabile il protagonista. Superati altri 2 settori troveremo un ponte dove raccoglieremo una chiave che ci servirà per aprire la cella del primo prigioniero; passato quindi un pozzo da cui escono delle velocissime zucche verdi e attraversato uno dei tre passaggi possibili, incontreremo una grossa pagoda da cui staremo alla larga poiché altrimenti comparirà un serpente (con testa di donna) alquanto veloce. Finalmente avremo raggiunto la prigione sorvegliata da un bruttissimo mostro con un'enorme testa che lancerà 3 colpi a forma di pallini; mentre si colpirà il mostro, si libererà a poco a poco la cella coperta da 4 pannelli e quindi il personaggio liberato ci saluterà festosamente e entreremo subito nel secondo schema attraverso un varco apertosi sotto di noi. Il percorso è reso più arduo da attraversamenti su corsi d'acqua piuttosto stretti avendo come avversari rapide farfalle, i soliti

fantasmini e piccole palline gialle che lanceranno un colpo di fuoco; superati infine una specie di labirinto, dove avremo trovato un'altra chiave, ci troveremo davanti al secondo mostro, un terribile diavolo posto su una nuvola, che ci lancerà contro saette lunghe che lasceranno attizzati dei fuochi sul terreno oltre a molte saette piccole.

Il resto dell'avventura spetta a voi scoprirla: diremo solo che se starete troppo in un qualsiasi punto dello schema compariranno degli scheletri che risusciteranno di continuo e degli uccelli saltellanti. Concludendo un videogioco molto divertente e giocabile, molto adatto ai più giovani che abbiamo invidiosamente notato scoprire in un batter d'occhio i trucchi di questo non facile videogioco.

Luca Dossena

fuori

JACKSON SOFT MAIL SERVICE

Il nostro servizio di vendita per corrispondenza in collaborazione con la Lago snc sta rapidamente decollando: questo mese potete scegliere tra più di 200 titoli con tutte le ultime novità, che potrete ricevere comodamente a casa vostra. Come fare? Basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare l'apposito modulo, spedirlo alla Jackson, e in pochi giorni vi arriverà un pacchetto dalla Lago, che pagherete in contrassegno.

COD.	TITOLO GIOCO	PRODUTTORE	M.	S.	TIPO DI COMPUTER
L. 5.000					
0358	AARDVARK	BUG-BYTE	SI	CS	C16
0419	CAPT'N KIDD	BUG-BYTE	SI	CS	AM4
0356	CHICKEN CHASE	BUG-BYTE	SI	CS	A80 MSX
0334	CRYSTAL RAIDER	MASTERTRONIC	NO	CS	A 80
0486	DESPATCH RIDER	MASTERTRONIC	NO	CS	A80
0523	DIAGON	BUG-BYTE	NO	CS	C16
0524	DROID ONE	BUG-BYTE	NO	CS	C16
0465	FALCON PATROL II	BUG-BYTE	NO	CS	C64
0485	GUN LAW	MASTERTRONIC	NO	CS	A80
0529	HOODOO VOODOO	BUG-BYTE	NO	CS	C64
0504	HYPERBOWL	MASTERTRONIC	NO	CS	S48
0525	JAILBREAK	BUG-BYTE	NO	CS	C16
0526	LEAPER	BUG-BYTE	NO	CS	C16
0367	MASTERCHESS	MASTERTRONIC	NO	CS	A 80, C16, C64
0028	MOLECULE MAN	MASTERTRONIC	NO	CS	A 80 AM4, MSX S48
0031	NONTERRAQUEOS	MASTERTRONIC	NO	CS	AM4, S48
0357	OLÈ	BUG-BYTE	SI	CS	MSX
0528	OLLO	BUG-BYTE	NO	CS	C64
0488	POWERBALL	MASTERTRONIC	NO	CS	C16
0415	PROSPECTOR PETE	MASTERTRONIC	NO	CS	C16
0124	RUPERT AND THE ICE CASTLE	BUG-BYTE	SI	CS	C64, S48
0044	SKY RANGER	MASTERTRONIC	NO	CS	S48
0527	SOLO	BUG-BYTE	NO	CS	C16
0343	SPECTIPEDE	MASTERTRONIC	NO	CS	C16
0344	SQUIRM	MASTERTRONIC	NO	NS	C16
0037	STORM	MASTERTRONIC	NO	CS	AM4 MSX S48
0013	VIDEO POKER	MASTERTRONIC	NO	CS	C16, C64 MSX
0289	ZOOT	BUG-BYTE	SI	CS	MSX
L. 7.500					
0226	SKYFOX	ARIOLASOFT	SI	CS	AM4 C16 S48
0426	AIRLINE	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0223	ARCHON II	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0239	AXIS ASSASSIN	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0479	M.A.D.	N.A.D.	NO	CS	C16
0234	BATALYX	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0235	BUG BLITZ	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0238	D-BUG	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0254	DAM BUSTERS	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0431	EARTHQUAKE	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0424	ELECTRIC STARFISH	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0348	FLASH GORDON	M.A.D.	NO	CS	C64
0434	GALACTIC EMPIRE	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0433	GALACTIC TRADER	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0230	HARD HAT MACK	ARIOLASOFT	SI	CS	A80 AM4 C64
0429	LUNAR LANDER	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0359	MANUALE IN ITALIANO 30 GRAPHIC	LAGO	SI	L	C28
0231	ONE ON ONE	ARIOLASOFT	SI	CS	A80 C64 S48
0236	PANZADROME	ARIOLASOFT	SI	CS	AM4 S48
0225	SCARABEUS	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0499	SHADOWFIRE TUNER	BEYOND	NO	CS	S48
0475	SLAMBALL	AMERICANA	NO	CS	C64
0398	SPACE 2	MIDAS	NO	CS	C16
0430	STAR FLITE	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0227	STARSHIP ANDROMEDA	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0425	THE CURSE OF CROWLEY MANOR	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0237	THINK!	ARIOLASOFT	SI	CS	AM4 S48
0428	TREASURE QUEST	PRISM LEISURE	NO	CS	A80
0233	WILD WEST	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0224	WIZARD	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0397	X-29 FIGHTER MISSION	MIDAS	NO	CS	C64
L. 11.900					
0491	ESCAPE FROM DOOMWORLD	RED RAT	NO	CS	A80
0490	SPACE GUNNER	RED RAT	NO	CS	A80
L. 14.900					
0242	ARCHON	ARIOLASOFT	SI	CS	A80 C64 S48
0243	M.U.L.E.	ARIOLASOFT	SI	CS	A80 C64
0361	MANUALE IN ITALIANO VIZAWRITE	LAGO	SI	L	C28
0241	MUSIC CONSTRUCTION SET	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0350	PIGS IN SPACE	MASTERTRONIC	NO	D	C64
0228	TOUCH DOWN FOOTBALL	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
L. 18.000					
0272	1942	ÉLITE	NO	CS	AM4 C64 S48
0395	1943 ONE YEAR AFTER	AMERICA ACTION	NO	CS	C64
0123	30 GAMES	ARQUES PRESS	NO	CS	C64 S49
0411	5-STARS GAMES	BEAU-jolly	NO	CS	C16 MSX
0277	ACROJET	U.S. GOLD	NO	CS	C64 S48
0202	ALLEY KAT	HEWSON	NO	CS	C64
0369	AMERICA'S CUP	U.S. GOLD	NO	CS	AM4 C64
0245	ASSAULT MACHINE	NEXUS	SI	CS	C64
0318	AVENGER	GREMLIN	NO	CS	AM4 C64 MSX S48
0349	BARZOOKA BILL	MELBOURNE HOUSE	NO	CS	C64
0252	BEYOND FORBIDDEN FOREST	U.S. GOLD	SI	CS	C64
0501	BIG NAMES BONANZA	U.S. GOLD	NO	CS	C64
0440	BLOOD'N'QUTS	AMERICAN ACTION	NO	CS	C64
0370	BOBBY BEARING	THE EDGE	NO	CS	C64
0098	BOUNDER	GREMLIN	NO	CS	C16 S48
0249	BREAKTHRU	U.S. GOLD	SI	CS	C64 S48
0482	BULLDOG	GREMLIN	NO	CS	C64
0391	CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	NO	CS	C64
0119	COMMANDO	ELITE	NO	CS	C16 C64
0375	COMPUTER HITS VOL. 3	BEAU-JOLLY	NO	CS	C16 MSX
0251	CRYSTAL CASTLES	U.S. GOLD	NO	CS	C64
0277	CYBERUN	ULTIMATE	NO	CS	MSX
0254	DAM BUSTERS	PRISM LEISURE	NO	CS	MSX
0500	DANTE'S INFERNO	BEYOND	NO	CS	C64
0355	DEFCOM	QUICKSILVA	SI	CS	C64
0412	DESOLATOR	GREMIN	NO	CS	MSX
0376	DOMAIN OF THE UNDEAD	RED RAT	NO	CS	A80
0483	DONKEY KONG	OCEAN	NO	CS	AM4 C64 S48
0110	DRAGON'S LAIR	SOFTW. PROJECT	NO	CS	AM4 C64 S48
0498	DRAGON'S LAIR II	SOFTW. PROJECTS	NO	CS	C64
0502	FIGHTING WARRIORS	MELBOURNE HOUSE	NO	CS	C64
0417	FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN	NO	CS	MSX S48
0481	FUTURE KNIGHT	GREMLIN	NO	CS	C64 MSX S48
0325	FUZZBALL!	AACKOSOFT	SI	CS	MSX
0307	GALVAN	IMAGINE	NO	CS	A4 C64 S48
0250	GAUNTLET	U.S. GOLD	NO	CS	C64 S48
0462	GIFT PACK	PRISM LEISURE	NO	CS	C16 C64
0240	GOLF CONSTRUCTION SET	ARIOLASOFT	SI	CS	C64
0351	GOONIES	U.S. GOLD	NO	CS	A80 S48
0104	GROG'S REVENGE	U.S. GOLD	SI	CS	MSX
0388	HEAD ALIGNMENT KIT	AACKOSOFT	SI	CS	MSX
0394	HEARTLAND	ODIN	NO	CS	C64
0259	HIGHLANDER	OCEAN	NO	CS	AM4 C64 S48
0347	HIT PACK	ELITE	NO	CS	C16 C64 S48
0253	HOT WHEELS	U.S. GOLD	NO	CS	C64
0393	HOWARD THE DUCK	ACTIVISION	NO	CS	C64
0392	HYPABALL	ODIN	NO	CS	C64
0274	INFILTRATOR	U.S. GOLD	NO	CS	AM4 C64 S48
0477	ISLAND DAPER	BEYOND	SI	CS	C64
0345	JUDGE DREDD	MELBOURNE HOUSE	NO	CS	C64
0410	KONAMI'S COIN-OP HITS	IMAGIHE	NO	CS	C64 S48
0449	LABYRINTH	ACTIVISION	NO	CS	C64
0378	LAZER HAWK	RED RAT	NO	CS	A80
0081	LEADERBOARD	U.S. GOLD	NO	CS	A80 C64
0292	LEADERBOARD TOURNAMENT	U.S GOLD	NO	CS	C64
0493	LEADER BOARD TOURNAMENT	U.S. GOLD	NO	D	C64
0416	LEGEND OF KAGE	IMAGINE	NO	CS	S48
0295	LEGIONS OF DEATH	LOTHLORIEN	NO	CS	C64
0414	MAGICIAN COURSE	GREMLIN	NO	CS	C16
0360	MANUALE IN ITALIANO VIZASTAR	LAGO	SI	L	C28
0452	MASTER OF UNIVERSE	U.S. GOLD	NO	CS	S48
0244	MATRIX/LASER ZONE	ARIOLASOFT	SI	CS	C16
0326	AACKOSOFT	AACKPSOFT	SI	CS	MSX
0125	MISSION OMEGA	MIND GAMES	SI	CS	AM4 C64 S48
0329	MOVIE MONSTER	U.S. GOLD	SI	CS	C64
0352	MSX CLASSIC	GREMLIN	NO	CS	MSX
0147	NEXUS	NEXUS	SI	CS	AM4 C64
0284	P. SHILTON'S HANDBALL MARADONA	GRAND SLAM	NO	CS	AM4 C64 S48
0092	PAPER BOY	ELITE	NO	CS	C64 S48
0472	PSYTRON	BEYOUND	SI	CS	S48
0489	ROCK'N'WRESTLE	MELBOURNE HOUSE	NO	CS	S48
0473	ROMPER ROOM	BEYOND	SI	CS	C64
0067	S. FOX STRIP POKER	MARTECH	SI	CS	C64
0385	SCIENCE FICTION	AACKOSOFT	SI	CS	MSX
0258	SCOOBY-DOO	ELITE	NO	CS	C16 C64 S48
0441	SENTINEL	FIREBIRD	NO	CS	C64
0154	C64 S48	BEYOND	SI	CS	C64 S48
0484	SHOOT'EM UP	U.S. GOLD	NO	CS	A80 C64
0082	SILENT SERVICE	U.S. GOLD	NO	CS	AM4 S48
0368	SKY RUNNER	CASCADE	NO	CS	C64
0257	SPACE HARRIER	ELITE	NO	CS	AM4 C64 S48
0413	SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	NO	CS	MSX
0503	SPECTRUM STINGER	U.S. GOLD	NO	CS	S48
0399	SPORTS 4	ANCO	NO	CS	C16 C64
0261	STALLONE — CIBRA	OCEAN	SI	CS	MSX S48
0447	STAR SOLDIER	QUICKSILVA	SI	CS	C64
0386	STAR WARS	AACKOSOFT	SI	CS	MSX
0480	SUPER SOCCER	IMAGINE	NO	CS	S48
0090	SUPERCYCLE	U.S. GOLD	NO	CS	C64 S48
0420	SUPERMAN	FIRST STAR	SI	CS	AM4 C64 S48
0448	TERRA CRESTA	IMAGINEA	NO	CS	C64
0327	THE APEWAN STRIKES AGAIN	AACKOSOFT	SI	CS	MSX
0324	THE CHESS GAME	AACKOSOFT	SI	CS	MSX
0077	THE COMET GAME	FIREBIRD	NO	CS	C64
0220	THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD	PLACE SOFTWARE	SI	CS	C64 S48
0461	THE THREE MUSKETEERS	AMERICAN ACTION	NO	CS	C64
0075	THE WAY OF THE TIGER	GREMLIN	NO	CS	C16 C64 MSX
0229	TOAD RUNNER	ARIOLASOFT	SI	CS	AM4 S48
0463	TOMAHAWK	DIGITAL INTEGRA	NO	CS	C64
0260	TOP GUN	OCEAN	NO	CS	AM4
0303	TRAILBLAZER	GERMLIN	NO	CS	A80 AM4 C16 C64 MSX S48
0396	TRANSFORMERS	ACTIVISION	NO	CS	C64
0271	UCHI-MATA	MARTECH	NO	CS	C64
0451	UNBELIEVABLE ULTIMATE	U.S. GOLD	NO	CS	MSX
0335	URIDIUM	HEWSON	NO	CS	C64
0513	URIDIUM/PARADROID	HEWSON	NO	CS	C64
0246	WARRIOR II	NEXUS	SI	CS	C64
0311	WINTER GAMES	U.S. GOLD	NO	CS	MSX
0109	C16	SI	CS	C16	
0280	WORLD GAMES	U.S. GOLD	NO	CS	C64
0287	XENO	A'N'F' SOFTWARE	SI	CS	AM4 C64 S48
0380	XEVIOUS	OCEAN	NO	CS	C64 S48
0122	YABBA DABBA DOO	QUICKILVIA	NO	CS	AM4 C64 S48
0296	YIE AR KUNG FU	IMAGINE	NO	CS	C16
0264	YE AR KUNG FU II	IMAGINE	NO	CS	AM4 C64 S48
0066	ZOIDS	MARTECH	SI	CS	C64
L. 25.000					
0381	AACKO DRAW & PAINT	AACKOSOFT	NO	CS	MSX
0076	LITTLE COMPUTER PEOPLE	ACTIVISION	NO	CS	C64
0476	MINI OFFICE		SI	CS	AM4
0137	MY CHESS II	BEYOND	NO	CS	C64
0082	SILENT SERVICE	U.S. GOLD	NO	CS	A80 C64
0341	ACE OF ACES	U.S GOLD	NO	D	C64
0467	ANKH	BEYOUND	SI	D	C64
0337	ARTIC FOX	ARIOLASOFT	NO	D	C64
0468	AZTEC	BEYOND	SI	D	C64
0492	BATALLION COMMANDER	U.S. GOLD	NO	D	C64
0363	BEYOND FORBIDDEN FOREST	U.S. GOLD	NO	D	C64
0512	BLOOD'N'GUTS	AMERICAN ACTION	NO	D	C64
0443	CHAMPIONSHIP WRESTLING	U.S. GOLD	NO	D	C64
0377	DOMAIN OF THE UNDEAD	RED RAT	NO	D	A80
0517	GAUNTLET	U.S. GOLD	NO	CS	C64
0485	HOT WHEELS	U.S. GOLD	NO	D	C64
0456	HOWARD THE DUCK	ACTIVISION	NO	D	C64
0340	INFILTRATOR	U.S. GOLD	NO	D	C64
0518	KONAMI COIN OP HITS	IMAGINE	NO	D	C64
0379	LAZER HAWK	RED RAT	NO	D	A80
0416	LEGEND OF KAGE	IMAGINE	NO	D	C64
0365	MOVIE MONSTER	U.S. GOLD	NO	D	C64
0470	MY CHESS II	BEYOND	SI	D	C64
0454	SENTINEL	RIREBIRD	NO	D	C64
0471	SHADOWFIRE	BEYOND	SI	D	C64
0444	SHANGAI	ACTIVISION	NO	D	C64
0520	SPACE HARRIER	ELITE	NO	D	C64
0522	ARGUS PRESS	ARQUS PRESS	SI	D	C64
0508	STARGLIDER	RAINBIRD	NO	CS	C64
0342	SUPERCYCLE	U.S. GOLD	NO	D	C64
0461	THE THREE MUSKETEERS	AMERICAN ACTION	NO	D	C28
0519	THEY SOLD A MILLION	U.S. GOLD	NO	D	C64
0510	TRACKER	RAINBIRD	NO	CS	C64
0366	WINTER GAMES	U.S. GOLD	NO	D	C64
0364	WORLD GAMES	U.S. GOLD	NO	D	C64
0418	XEVIOUS	U.S. GOLD	NO	D	C64
0478	ZOIDS	MARTECH	NO	D	C64
0497	221 B BAKER STREET	U.S. GOLD	NO	D	C64
0494	ACROJET	U.S. GOLD	NO	D	C64

LEGENDA:

A80 = ATARI 800/130
AM4 = AMSTRAD CPC 464
AMI = COMMODORE AMICA
AST = ATARI ST
C16 = COMMODORE 16/PLUS 4
C28 = COMMOSORE 128
C64 = COMMODORE 64
MSX = MSX (E MSX 2)
S48 = SPECTRUM 48 K

M. = MANUALE IN ITALIANO
S. = SUPPORTO
CS = CASSETTA
D = DISCO
L = LIBRO

BUONO D'ORDINE

Desiderio ricevere i seguenti articoli: I prezzi sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000		SPESE POSTALI	4.000
Pagamento in contrassegno		TOTALE L.	

Cognome ....

Nome ....

Via ....

Città ....

Prov. .... **Cap.** ....

Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

Completa le parti del buono (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a: Jackson Soft Mail Service Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

videofumetto

CHE NOIA! TRASPORTI NOTTURNI! MI VIENE SEMPRE UN SONNO!
BANK

IN QUESTA CITTÀ NON C'È VITA! NON SUCCEDE MAI NIENTE!
SENTIAMO UN PO' DI MUSICA?
BANK

ECCO IL CODICE DEL FURGONE. VEDIAMO SE FUNZIONA...

ACCENDETE IL COMPUTER DI BORDO
HE!! QUESTA È NUOVA! C'È UN MESSAGGIO PER NOI SU QUEL CARTELLONE!
BE', ACCENDI IL COMPUTER!

DICE DI ENTRARE NEL CENTRO CONTROLLO TRAFFICO, E ABBANDONARE IL MEZZO
BANK

BE', NE INVENTANO UNA OGNI GIORNO. IO COMUNQUE ME NE VADO A DORMIRE
SI, MA IN QUESTA CITTÀ NON SUCCEDE MAI NIENTE!

E ORA VIA!

LASCERÒ UN MESSAGGIO SUL COMPUTER: "GRAZIE DELLA BELLA NOTTATA DA DR. ECHO"
BANK
FINE

Noi 128 & 64 per capire e conoscere il tuo computer. Per lavorare, studiare e giocare. In questo numero troverai il foglio elettronico BUSICALC e un magnifico supergioco per provare la tua abilità "BOMBO". Ma non è finita: potrai scoprire memorie misteriose e imparare l'astronomia, e non è ancora tutto infatti per VIDEOMUSIC suonerai Gloria e tanta tanta grafica facile per i tuoi programmi colorati. In 128 & 64 non solo computer ma anche scuola, giochi, cultura, musica e telecomunicazioni. Il tutto naturalmente firmato Gruppo Editoriale Jackson.
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
C=128 C=64
in edicola c'é la tua rivista
la vuoi magazine, magazine TAPE o magazine DISK?
Noi 128 & 64
BUSICALC IL FOGLIO ELETTRONICO
BOMBO SUPERGIOCO DI ABILITÀ
VIDEO SOFTWARE disk
VIDEO SOFTWARE tape
BUSICALC